GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

Numărul 13 * 48 pagini * 27.000 lei

Poster A2: Descent 3 / Baldur's Gate

- BALDUR'S GATE
- ALPHA CENTAURI
- THIEF: THE DARK PROJECT
- QUAKE ARENA
- FIFA '99
- NBA LIVE '99
- POPULOUS III: THE BEGINNING
- CLOSE COMBAT III
- SENTINEL RETURNS
- DELTA FORCE
- TUROK 2
- MAGIC & MAYHEM
- K6-2 VERSUS CELERON


Descent 3

on the way

CD

Half Life - primul demo oficial, plus alte 16 demo-uri, utilitare, patch-uri, hărţi


Radio Total
96.9 FM
ȘTIRI
MUZICĂ
INTERVIURI
TALK-SHOW
CONCURSURI
ASCULTĂ-ȚI ORAȘUL


no
mercy
for
the
weakest
or
the
unadapted
Primul server de Quake din România
quake.gameover.ro
QuakeWorld
Deathmatch
Capture the Flag
Rocket Arena
Head Hunters
Team Fortress
Quake 2

eDitoRiaL

"E greu mă tată... e tare greu. Să stai să te uiţi în monitor ca broasca la barieră când trebuie să scri..." - apoi, a devenit din ce în ce mai simplu şi mai greu totodată. Am crescut din NewLook în new look, a urmat apoi o perioadă de "maturitate" cu 64 de pagini şi cu multe muşte moarte la geam, ajungând în cele din urmă să vă întrebaţi dac-am murit sau nu.

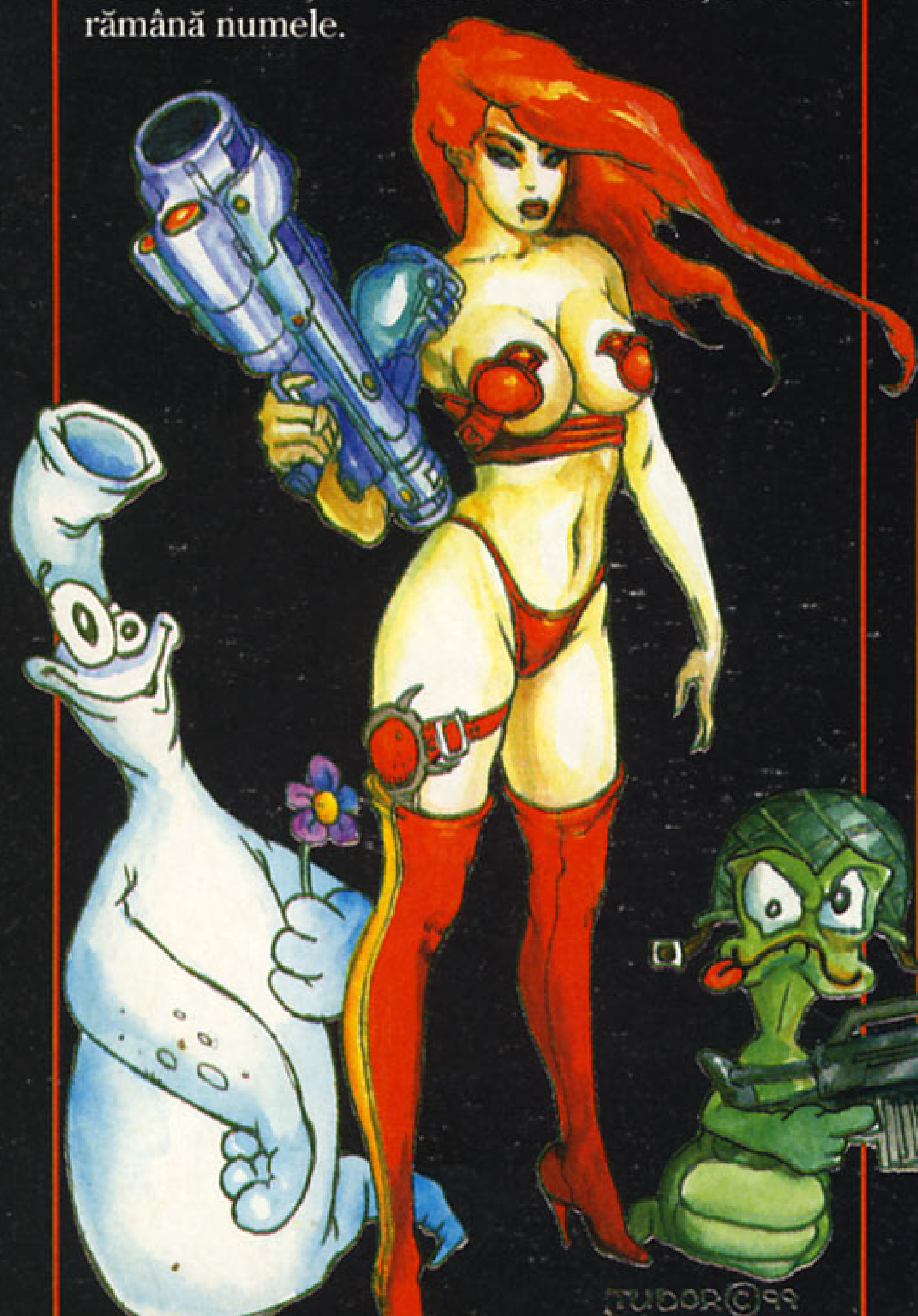
BAMSE - REPLĂMĂDIREA

Ei, dragii moşului, credeţi-mă că săptămâna trecută, ne-am împrăştiat care-ncotro muşcându-ne genunchii, cu nimic mai mult decât nervi în hăul capului. Şi-am venit să afirm: GameOver va apare lunar, la dată fixă, va creşte exponenţial tirajul va cuceri America şi Papua Guinee, va avea o ediţie în greaca veche, mai puţine pagini şi încet încet vă veţi bucura din nou cu gura plină de numele ăsta. Şi parcă vă aud, paralizându-l pe Cicero: " Până când Afantana, vei mai abuza de răbdarea noastră? Parcă-i prima oară când zici aşa...şi ultima oară când te credem!" Eu am să vă spun aşa: Că la nunta mea, de nu mă credeţi, am mâncat-o pe Mioriţa cu fulgi cu tot - s-a înspăimântat toată turma şi ceilalţi ciobănei de-au rupt-o. Noi (ăştia din redacţie) ne-am mutat, avem vecine bune, o nouă politcă şi un NewLook, ne jucăm în EXCES şi ne place grozav ceea ce facem.

E început de Martie. Se împlinesc acuş 3 ani şi e timpul să mai dăm o lecţie în România. Ştim că nu se face primăvară cu o floare, dar vă mai spun ceva: Avem pistilul lung. Out of the way. Redy. GO.

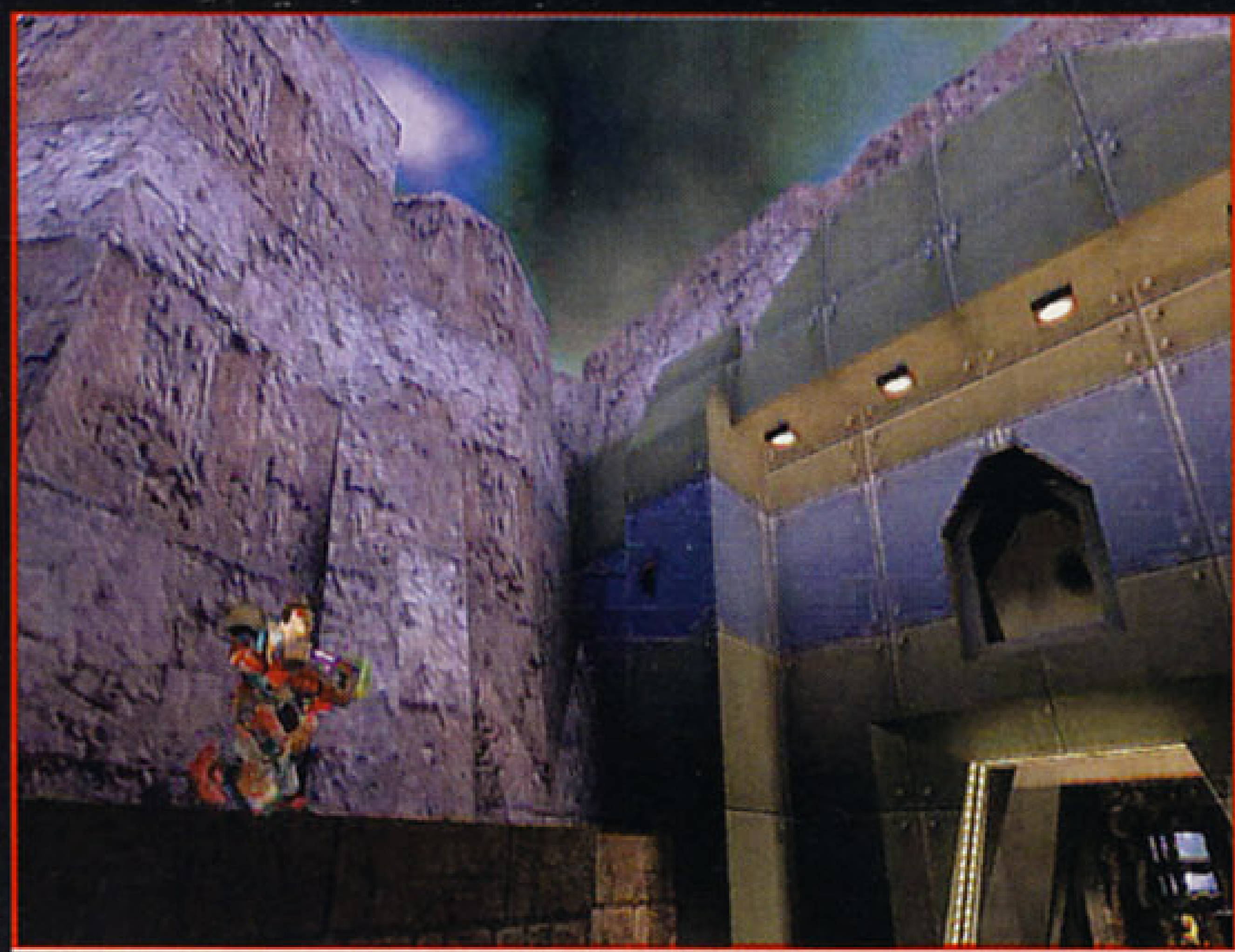
Andrei Fantana nebunul.

P.S. - În noul sediu s-au mai strâns arătările astea de jos. Abia ne-am aşezat, că au ieşit din debara şi au început să ne studieze şi să-şi bage nasul peste tot. Cum nu le-am găsit încă un nume vă provoc la botez. Data viitoare vă vom spune ce-au făcut şi cu ce nume s-au ales din minţile voastre bolnave. Aşa să le rămână numele.



închis pentru INVENTAR

05 News
06 Cavedog:
Amen - Elysium - Good & Evil
08 Quake Arena



Si cum sărea el aşa prin nivel, tot aşa şi muri...

09 System Shock 2
10 COVER STORY
Descent 3
13 Thief: The Dark Project
15 Half Life
17 Uprising 2
18 Heretic 2
20 Delta Force
21 Recoil
22 Carmageddon 2
23 Myth 2
24 Close Combat 3



Close Combat 3 de la Microsoft. Un fel de People's General în timp real.

25 Sentinel
26 Magic & Mayhem



După spusele reclamei, Descent 3 urmează să atingă capătul tunelului. Şi cine alţii dacă nu noi, românii ştim cu stă treaba la capătul tunelului.

27 Railroad Tycoon 2
28 Populous 3
30 Alpha Centauri



Vrednic urmaş al Civ-ului Alpha Centauri aruncă acţiunea înspre foarte SF.

32 Starcraft: Brood War
33 Dethkarz
34 Motoracer 2
35 Powerslide
36 FIFA 99
37 NBA Live 99
38 Baldur's Gate
40 Abe's Exoddus
42 Rogue Squadron
43 Despre RPG-uri
43 JMC: Kuba
46 Hardware

GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

director de producţie
Gabi Constantin

şef de director
Andrei Fântână

director de fişiere
Paul Friciu

criticul
Răzvan Jianu

complicele
Ştefan Zamfir

director a'jutant
Dragoş Gafiţa

director de sine stătător
Iulian Toma

director de direcţie
Maximilian Corbu

au colaborat:
Alexandru Pop
Tudor Popa

editat de **Lumea Luminii** srl
ISSN 1224 - 2403

Adresa redacţiei:
P-ţa Lahovary 1A/F/33
Sector 1, Bucureşti

e-mail: nume@gameover.ro
(Pentru e-mail folosiţi numele din paranteze)
web: www.gameover.ro
tel: 211.5670 **fax:** 211.0800

CD 13

Iată în cele ce urmează demo-urile de pe CD. De utilitare şi alte chestii nici nu mai pomenim

Joc	Ceva firme	Director
Alpha Centauri	Firaxis	ALPHACNT
Beyond The Call Of Duty	Pyro Studios	BEYONDCD
Close Combat 3	Atomic/Microsoft	CCOMBAT3
Extreme Trial Motocross	The Dawn Interactive	XTMCROSS
FIFA 99	Electronic Arts	FIFA99DM
Half Life	Valve/Sierra	HALFLIFE
Killer Tank + Xmass Pack	Electro Tech	KILLTANK
NBA Live 99	Electronic Arts	NBALIV99
Quest For Glory 5	Sierra	QUEST4G5
Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive	RCTYCOON
Redline	Accolade	RED-LINE
Rogue Squadron	Lucas Arts	SWROGUES
Roll Cage	Psygnosis	ROLLCAGE
Sentinel	Psygnosis	SENTINEL
Toca 2 Racing	Code Masters	TOCA2RAC
Turok 2	Iguana Ent./Acclaim	TUROK2DM



Alpha Centauri
Continuarea scenariului din extraordinaul Civilization



Half Life
Primul demo oficial de Half Life.



Redline - un 1st person, maşini şi ceva sânge
Rollcage - arcade racing pe sus şi pe jos







DISCLAIMER SAU "LUCRURI PE CARE NU E NEVOIE SĂ LE CITIŢI"

- Unele demo-uri necesită placă video accelerată ca să poată fi jucate. E trist dar adevărat.
- Numărul megilor de RAM din calculator este de preferat să fie peste 32, altfel situaţia tinde să devină dramatică. 64 de mega sunt încă ok.
- Un Pentium la 166Mhz ar trebui să ajungă,spun voci oficiale. Noi, ca nişte "abisali" ce ne aflăm, vă şoptim subversiv că nu e adevărat
- CD-ul nu are viruşi. Dacă nu ne credeţi, puteţi verifica. Nu ştim sigura care e metoda absolut sigură, însă o fi existând.
- În sfârşit, nu ne asumăm nimic. Adică nimic legat de funcţionarea anormală a demo-urilor. În cazul în care un program începe să facă urât, vina e a producătorilor. Redacţia este vinovată doar pentru calitatea CD-ului din punct de vedere fizic. Mă rog, dacă e spart... ar mai fi de făcut nişte anchete, de luat nişte amprente. Oricum, în orice problemă legată de CD şi nu de comportarea programelor, puteţi - ba sunteţi chiar obligaţi - să sunaţi la redacţie.

news

Pandemic Studios

Pandemic Studios sunt fosta echipă care, în cadrul Activision, a realizat primele părţi ale jocurilor de mai jos. Acum sunt independenţi, dar distribuiţi tot de ei, de Activision.

Dark Reign 2

Dark Reign 2 este un prequel al strategiei în timp real realizată de Activision în colaborare cu firma australiană Auran. Ca în orice prequel acţiunea are loc mult înaintea celor întâmplate în prima parte, fiind legată de centrul de detenţie de pe Jupiter.

În rest scenariul o să fie cam singura legătură între ele, pentru că n-o să mai recunoaşteţi aici cam nimic din bătrânul DR. În primul rând grafica din cea 2D cu bimap-uri s-a transformat în una foarte 3D cu poligoane. Adică pe lângă perspectiva traditonală în care se priveşte de sus desfăşurarea luptei se poate zoom-a aproape de nivelul solului, la o distanţă de unde poţi să-ţi mângâi părinteşte unităţile pe cap şi să te minunezi de cât 3D sunt. Asta a dus automat la o scalare mai atentă a obiectelor din joc, un trupete nemaiputând să arate doar puţin mai mic decât un tanc care, la rândul lui, e aproape cât o clădire. Tot din cauza aceasta hărţile vor fi ceva mai mici, ca şi numărul maxim de unităţi, dar care vor putea fi controlate mai "îndeaproape".

Pe lângă aceasta a dispărut partea de colectare a resurselor de pe hartă, accentul fiind mutat pe management-ul întăririlor care-ţi sosesc dianfara bazei, luptă, construirea de clădiri şi sisteme defensive.

Battlezone 2

Battlezone 2 reia, mai cuminte, acţiunea de unde a lăsat-o predecesorul său, urmând să fie mult mai accesibil, mai orientat spre acţiune, management-ul fiind mult simplificat. De asemena noua interfaţă o să-ţi permită să ai acces direct auprea unor grupuri de vehicule. Frica producătorilor a fost să nu mai şocheze jucătorul zilelor noastre cu o treabă complicată şi nemaivăzută.


Dark Reign 2


Battlezone 2


Swords & Sorcery

Westwood Studios

Westwood, de bine ce au plecat de la Virgin, au luat sub aripa lor ocrotitoare, prin contract, două din jocurile care trebuiau să fie publicate de aceştia. E vorba de două RPG-uri, Nox şi Swords and Sorcery. Nox este o replică la Diablo, aducând trei teritorii de explorat, o sută de tipuri de vrăji şi arme, trei şcoli de magie şi patru tipuri de multiplayer, incluzând capture the flag, deathmach şi king of the hill.

Celălalt este realizat de D. W. Bradley, care are ca antecedente CyberMage şi Wirardery VI şi VII. Engine-ul poligonal permite modificarea unghiului de vedere şi, cu un accelerator grafic, 16 biţi de culori, texturi cu rezoluţii mari şi iluminare dinamică. De asemenea se poate schimba, în orice moment, între first şi third-person-wiev. Partea de multiplayer este foarte flexibilă, permiţând, trecerea liberă a personajului tău din single-player în multiplayer, cu tot cu obiecte, experienţă şi skill-uri. În joc scopul este găsirea unei săbii miraculoase, Mavin Blade, singura armă cu care putea fi ucis Cet Ude D' ua Kahn - pe scurt, tipul cel rău.

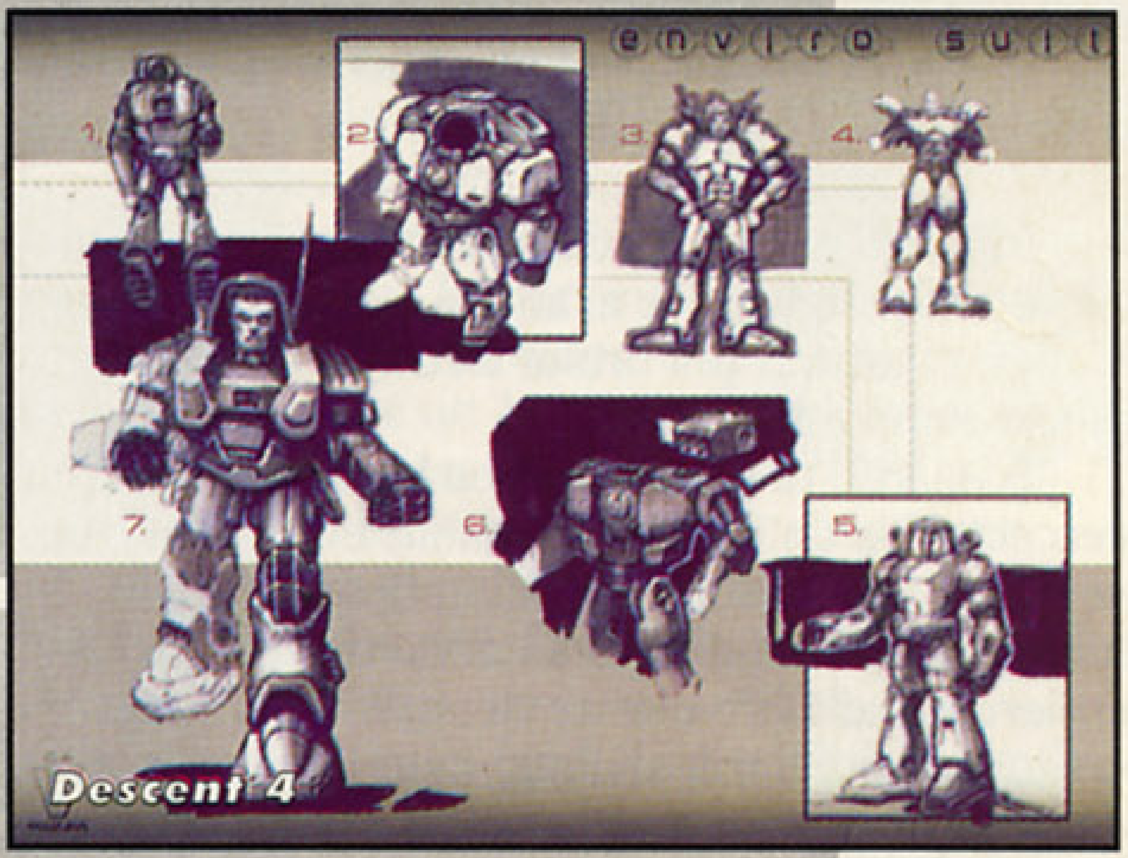
Aproposs, EA a promis că Tiberian Sun vă apare şi cu manual în limba Română.

Black Isle

Black Isle lucrează acum la un nou RPG, după ce au cumpărat şi modificat de engine-ul de Baldurs Gate de la Bioware. Se numeşte Planescape: Torment şi se bucură şi el de o licenţă legată de Advanced Dungeons & Dragons. Acţiunea se petrece în Sigil, un oraş ciudat, punctul central al mai multor "planuri" sau dimensiuni ale unor universuri alternative. El însuşi nu este decât un labirint de străzi, punctate de portaluri care te pot duce oriunde. În universul acesta straniu tu eşti un nemuritor care şi-a pierdut memoria şi se află în continuarea trecutului său. Întregul concept al lui îl tranportă într-un RPG deosebit. Generarea personajului este total absentă, concepţia lui făcându-se în timpul jocului, în funcţie de acţiunile pe care le faci. Unele din obiectele pe care le întâlneşti pot avea personalitate, pot cânta sau deveni geloase.

Totodată este programat şi un add-on pentru Baldurs Gate, numit Tales of the Sword Coast. Conţine noi locaţii, arme, vrăji şi monştrii. Marea majoritate a noilor locaţii se află pe o insulă aflată în apropierea coastei, pe care o ai de explorat pentru a descoperi un nou mister care ameninţă pacea şi prosperitatea lumii.


Planescape: Torment



Descent 4


Summoner

Volition

De la Volition, una din fostele divizii ale firmei Paralax, care a rupt gura târgului cu simulatorul Free Space, se anunţă nu unul, ci trei proiecte diferite.

Descent 4, ne arată până acum, în loc de traditionala navă, un supărat pe nume Parker, cu un costum cu mai multe arme pe el decât poate să-şi permită armata libiană.

Freespace 2 are ca element central al scenariului nu alianţa dintre oameni şi vasudan-i, ci descoperirea unor artefacte ale unei vechi civilizaţii care ar purtea aduce avantajul necesar exterminării shivan-ilor.

Summoner este un RPG, aflat în lucru din iulie 98, scopul lor fiind să creeze, nici mai mult nici mai puţin decât cel mai imersiv joc de gen bazat pe cel mai bun engine de până acum.

Bye bye

Am cerut mai mult de o pagină. Am făcut şi greva foamei. Nici un rezultat. Ba dimpotrivă.

- CZ

Cavedog

După succesul pe care l-a avut cu Total Annihilstion, Cavedog s-a extins cu o viteză înspăimântătoare, existând acum patru echipe cunoscute care lucrează fiecare la câte un proiect cel puțin interesant. Spun cunoscute pentru că se pare că există într-un buncăr ascunși câțiva oameni care încropesc în mare secret Total Annihilation 2, diferit de TA: Kingdomns-ul prezentat acum un număr, care conține kbot-i și tot tacâmul. Să revenim totuși la lucrurile care le știm.

ELYSIUM

Elysium e un RPG care are toate șansele să fie cel mai original joc al anului, realizat de John Cutter, creatorul celebrului Betrayal at Crondor, plecat acum de la Sierra.

Scenariul te pune în pielea lui dr. Sheperd, cercetător la un institut de studiere a viselor. Aici se descoperă că atunci când, în timpul somnului, undele cerebrale ating o anumită frecvență și creierul se află într-o stare de mare capacitate creativă, omul intră, nici mai mult nici mai puțin decât într-o altă lume - paralelă - a visului, numită Elysium. Din Elysium s-au inspirat, de-a lungul timpului toți artiștii și marii inventatori ai lumii, care după trezire își mai aminteau ceva vag din periplul efectuat. Așa că nu vă speriați dacă, de-a lungul jocului, o să vă treziți într-o pictură de Rembrandt sau pe lângă monumentul de la Stonhenge.

Originalitatea nu constă în scenariu, destul de ciudat și el, ci în faptul că se va constitui în primul joc episodic din istorie. Adică după jocul propriu-zis, o să mai apară de-a lungul anilor și alte episoade, nu ca add-on-urile, ci fiecare complet independent de celelalte, având cam 10-20 de ore de joc. Fiecare episod se constituie într-o călătorie într-o lume diferită a visului, a unuia din cele 9 personaje existente sau a altceva. De exemplu, în unul din episoade, Sheperd își observă câinele agitându-se și dând din picioare în somn și, foarte curios, îl ia în laborator ca să intre împreună în visul acestuia. Ca rezultat ajunge într-o lume alb-negru - câinii nu percep culorile - care este populată de vârcolaci, origine a tuturor legendelor cu oameni care se transformă în lupi, lună plină, Jack Nicholson si restul. În altul, totul este centrat pe coșmarurile unui fost luptător din Vietnam. Sunt plănuite până acum 41 de episoade, unele mai strategice, altele îndreptate spre comedie sau horror, avantajul acestei metode și al scenariului fiind că le lasă mână liberă designerilor să creeze în ce stil vor și chiar să abordeze diverse stiluri de la un episod la altul. În plus se va instala pe la site-ul lor de Internet o pagină de discuții în care fiecare nu numai că va putea povesti cam ce a înțeles din ultima parte dar va putea spune ce gen preferă, ce personaje sau obiecte i-au plăcut, asigurând un feed-back fără precedent la un joc.



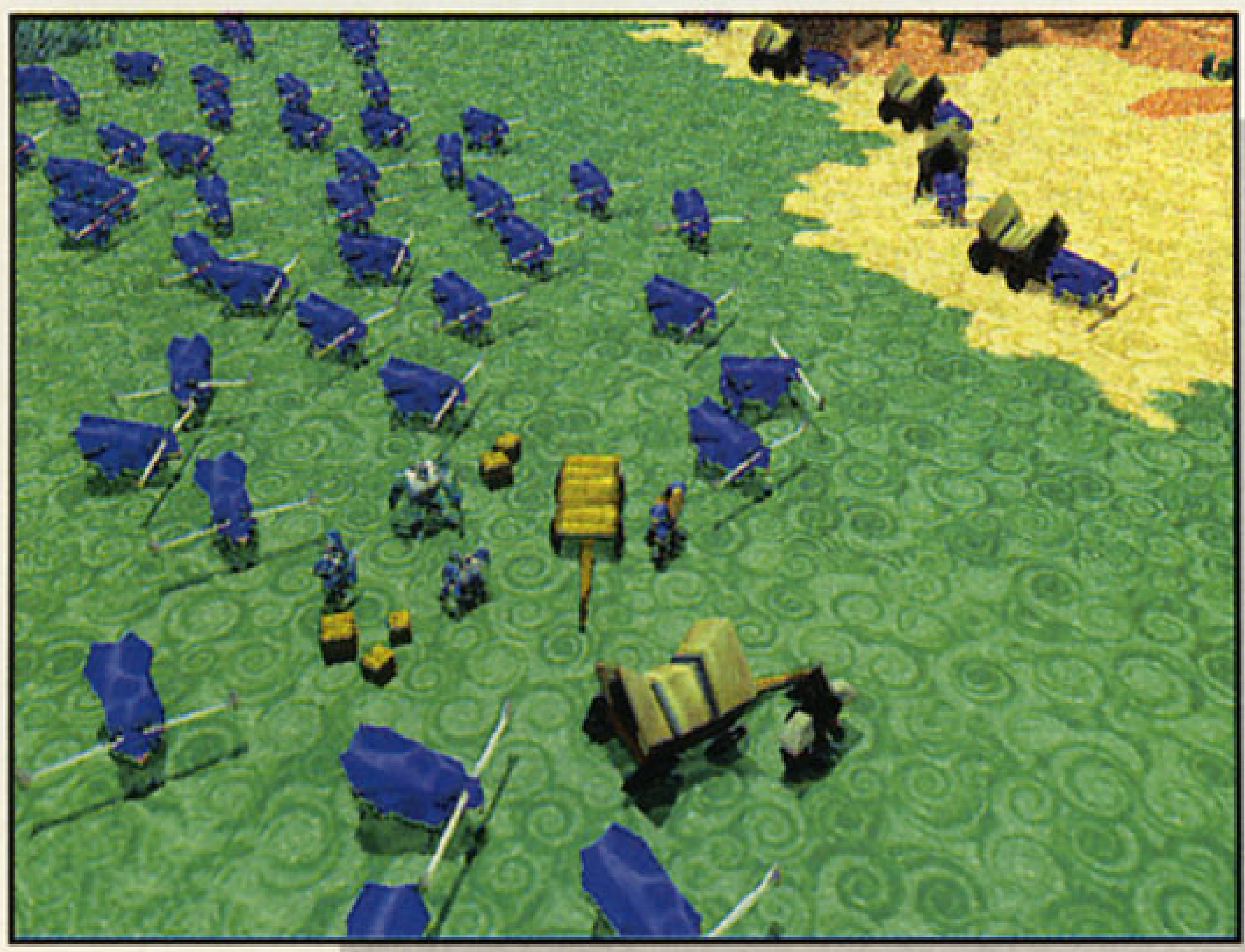
Sus: Schță preliminară din Elysium
Dreapta: Good & Evil. În ambele cazuri câte un univers nebunesc.



Cu toate că și acțiunea din Betrayal at Crondor este împărțită în câteva capitole, ce-i drept, neseparate, John Cutter recunoaște că principala sursă de inspirație a constituit-o episoadele din "Dosarele X", care urmăreau fiecare o intrigă pe care o duceau la capăt, mai mult sau mai puțin. Per total Cutter și echipa sa au petrecut un an ca să elaboreze numai istoria și mitologia Elysium-ului.

Perspectiva din care vei privi jocul este third-person, asemănătoare cu cea din Diablo, joc foarte admirat de John, dar camera va fi mai mobilă, schimbând unghiul în timpul dialogurilor sau momentelor mai dramatice.

Pentru că este în primul rând un RPG, fiecare personaj va avea propriul meniu cu caracteristicile personale, care se vor dezvolta de la un episod la altul. Pentru a se păstra o oareșce continuitate în dezvoltare există posibilitatea de a-ți transfera personajele și obiectele găsite de la un episod la altul, sau chiar în unul din episoadele trecute. Cei care nu au prins începutul seriei, au personaje slabe și au dat de un episod mai greu, în care, eufemstic spus, o cam iau pe coajă pot fie să aștepte noi episoade în care să-și mai "crească" oamenii, apoi să se întoarcă, fie să opteze pentru o versiune "light", mai ușurică a episodului respectiv.



Good & Evil: oare câți designeri au avut ideea să folosească un engine poligonal pentru a crea boi albaștri?

În fiecare episod vei putea controla în general de la unul la trei personaje din cele nouă, iar dezvoltarea lor se va face în direcția dorită de jucător. De exemplu, Li Touong, care este de felul lui luptător va putea evolua fie înspre stilul muscular a ceea ce apare prin RPG-uri ca "barbarian", fie spre stilul bazat pe îndemânare al unui ninja.

Lupta se va desfășura în timp real, dar cu posibilitatea de a o pauza. Va exista și un sistem de magie în Elysium, dar diferit de tot ce s-a văzut până acum, fără poțiuni, scroll-uri, cărți sau ceva asemănător, gândit să fie foarte accesibil și cu mare diversitate de efecte.

Perioada de apariție e prognozată să fie



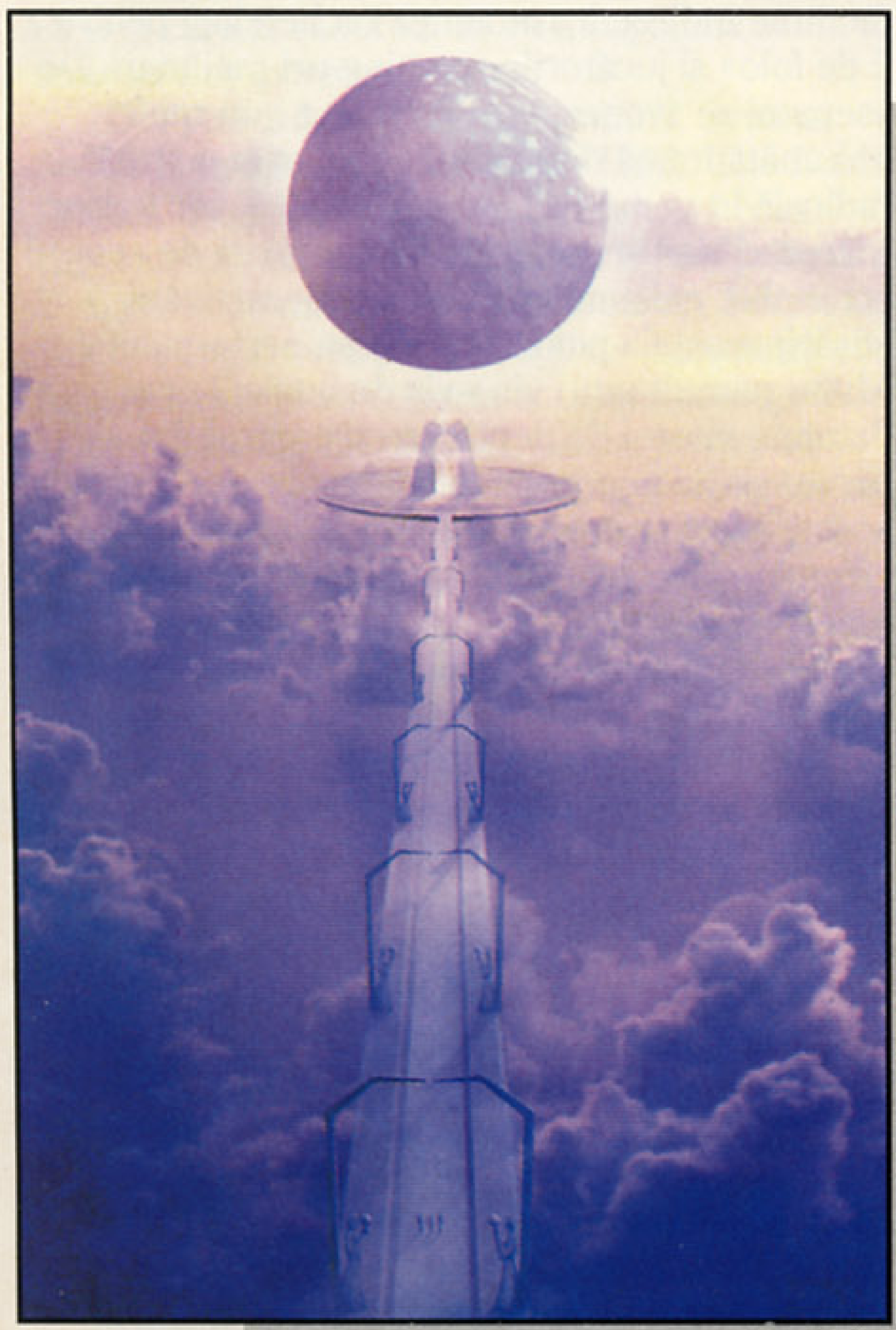
toamna aceasta. Tot ceea ce sper este să nu urmeze aceeași soartă ca și Daikatana sau, mai rău, ca Lord of the Clans.

GOOD&EVIL

Un al doilea joc al Cavedog-ului ar fi Good and Evil, care promite să fie tot la fel de nebunesc ca și Elysium. Poate puțini știu că Ron Gilbert, creatorul clasicelor questuri Maniac Mansion și Monkey Island, produse de Lucas Arts, este actualmente președinte al Cavedog și se ocupă de acest proiect.

Ca gen este vorba, oricât de paradoxal ar părea, de o combinație de strategie în timp real, fantasy roleplaying game și adventure. Nu panicați o să vă explic totul mai încolo.

Primul lucru care a șocat la Good... a fost engine-ul poligonal. Din relatările martorilor traumatizați care au văzut versiunea de pre-pre-pre-alfa, reiese că se poate zoom-a la un nivel fără precedent, efecte destabilizatoare asupra graficii și roti unghiul de vedere liber, după preferință.



Stau și mă întreb oare ce or face tipii aia trei acolo jos?

De altfel Ron susține că grafica a fost special concepută să se adapteze unui engine poligonal, chiar dacă asta implică fără drept de apel prezența unui accelerator grafic. Nu mai aduc vorba de texturi, culori sau altceva asemănător.

Începutul jocului te lasă în fața unui portal care îți oferă acces, în ce ordine dorești, la vreo 50 de lumi diferite cu ajutorul unui pachet de cărți de tarot. Scopul este să birui în lupta eternă dintre bine și rău bla, bla ,bla etc...Al doilea șoc îl constituie specificul lumilor, populate cu pirați, cowboy, luptători de Kung-Fu și ciborgi. Și mai ciudat e că aceștia te pot însoți prin plimbările tale, putând intra într-o nouă lume întovărășit de un pirat, un extraterestru, un gangster sau o armată de soldați romani. Din faptul că poți să-i selectezi ca-n Age of Empires add-on pack: Rise of Rome și să-i trimiți la bătaie vine partea de strategie în timp real. Oricum, la călătoria într-o nouă lume portalurile limitează numărul de oameni pe care poți să-i iei cu tine. Partea de adventure este dată de numeroasele puzzle-uri și dialoguri, stil Monkey Island, în urma cărora afli cu care dinre cei întâlniți te poți întovărăși și pe care trebuie să-l birui. Desigur umorul lui Ron Gilbert care a avut un rol destul mare în celebritatea Maniac Mansion-ului și Monkey Island-ului, va fi prezent și aici, ca invitat de onoare. Partea de RPG vine, probabil, de la personaje, Ron fiind mai secretos la acest capitol.

Jucătorul are posibilitatea dacă vrea, să rejoace oricare din lumile vizitate, pentru că acestea sunt foarte intercorelate între ele. De exemplu, un grup de oameni omorâți într-o lume poate apare acum zombi în alta, lucru care nu prea e conveanbil.

Interesant va fi în multiplayer, local sau pe Internet controlând unul sau mai multe personaje și plimbându-te prin lumile demente ale lui Gillbert.

Data de apariție: începutul anului 2000.

AMEN

Dacă ideea din Elysium mi se pare bestială, unul din lucrurile care nu mi se par geniale la Amen este scenariul. E povestea clasică a agentului care salvează lumea. Zice că în 2032, omenirea primește taman în ajunul Crăciunului cadou un soi de molimă stranie care se declanșează deodată cam la 30% din populație. Treimea asta devine deodată mai agresivă decât o galerie de fotbal după înfrângerea echipei favorite și începe, nici una nici două, să elimine celelalte două treimi, normale, ale populației. De-



Sus și stânga: realismul peisajelor pare să fie la modă în shoot-ere de când cu Sin și Half Life

abia prin 2033, vara, Oraganizația Rezistenței Europene pune la punct un plan de bătaie, ce presupune, la modul simplist, o trupă de comando care să-i ia la bătaie pe cei atinși de ciudata molimă, atinși care aproape ocupaseră America de Nord.

Tu ești Bishop Six, agent secret, care te înrolezi în trupa asta de șmecheri. Bishop Six e o Nikita a viitorului. E genul de agent atât de secret încât mai ca nici el însuși să nu știe că e agent. Soția și casa i-au fost distruse de cei contaminați, așa că băiatul e "really pissed".

Și uite-așa, sceanriul își desfășoară simplitatea, ba chiar penibilul, dacă stăm să-l comparăm cu alte lucruri mult mai deștepte ieșite din creierele de la Cavedog. Mă rog, la urma urmei e vorba de un 1st person shooter, așa că povestea nu interesează. Nici c-o s-o mai auziți.

Bun. Deci Cavedog fac un joc de acțiune, abordând chiar genul 1st person, acolo unde bătălia este crâncenă. Producătorii spun însă că Amen are accentul pus nu pe acțiune ci pe puzzle-uri și fir epic, fiind chiar posibil - teoretic - să joci fără să fii violent. Judecând însă după arsenalul care este promis - grenade, rachete, puști, flinte etc. - nu cred că design-ul jocului e făcut ca să inspire o abordare pașnică.

Sunt câteva lucruri originale pe care Amen încearcă să le aducă. Nu e vorba de împărțirea pe "acte" și nu pe niveluri - sunt în număr de numai 17, iar adjectivul "imens" va fi un eufemism în ceea ce le privește - ci de faptul că gradul de interacțiune cu mediul înconjurător este foarte mare. Până acolo încât orice obiect poate fi folosit pe post de armă. Trebuie să recunoaștem că perspectiva e mai mult decât apetisantă, fiind nenumărate momente în jocurile de până acum în care mi se părea ciudat că personajul propriu se încăpățânează să se bată cu pumnii în loc să folosească măcar un picior de scaun pe post de bâtă și nu pot uita feeling-ul extraordinar pe care-l avea exact acest aspect în Fighting Force. Tot universul în care se desfășoară jocul se vrea construit cât mai asemănător cu realitatea. Declaratia unuia dintre producători - conform căreia în joc va apărea, de exemplu, un portavion contruit la scară - combinat' cu stilul grandios specific dovedit de Cavedog în Total Annihilation, ar trebui să fie de ajuns ca să incite curiozitatea.

Cu siguranță un lucru frumos va fi muzica. Cunoscând calitatea muzicii din Total Annihilation și fiind promisă muzică dinamică - ce se va schimba funcție de cursul acțiunii - viitorul se aude roz. Și aici nu cred că există multe dubii.

Nu trebuie însă să ne înfierbântăm prea tare, pentru că mai e ceva de lucru la joc. Despre AI-ul personajelor nu se știe mai nimic deocamdată, iar afiramțiile producătorilor, cum că firul epic e extraordinar nu se prea potrivesc cu ceea ce se cunoaște până acum în materie de scenariu, care pare, repet, un basm cu un singur Făt-Frumos și mai mulți zmei. Rămâne de văzut. Cavedog "a făcut-o" o dată în domeniul RTS, așa că cine știe ce cutremur vor provoca peste gard, pe tarlaua 1st person.

- CZ

Pentru că nu toţi au jucat Quake şi pentru că nu toată lumea a jucat Quake 2, id Software s-a hotărât să rezolve problema. Absolut tot mapamondul ar trebui să joace Quake Arena.

Quake Arena

Producător: **id Software** Distribuitor: **Activision** Data estimativă: **când e gata**

Chiar de la început id software a fost un nume respectat în industria jocurilor. Wold3D, Spear of Destiny, Doom, Doom2, Quake şi Quake2 au demonstrat fiecare la vremea sa că id-ul face standardele la capitolul "1st person 3D shooter", cu toate că de-a lungul timpului s-a zis (şi pe bună dreptate) că băieţii s-au concentrat mai mult pe partea tehnologică ignorând unele aspecte vitale pentru experienţa în ansamblu. Înclinaţia spre tehnologie precum şi alte aspecte au dus la scindări în cadrul companiei (vezi IonStorm şi mai apoi Bloodshot) cea mai notabilă fiind plecarea lui Romero... dar discuţia nu va aluneca în direcţia asta.

Cum ziceam mai devreme, fiecare nou joc scos a reprezentat un succes şi a impus automat standardul pentru vremea respectivă. Succesul s-a datorat în foarte mare măsură inovaţiilor introduse şi a experienţei multiplayer (acolo unde a fost cazul) şi în mai puţină măsură în jocul propriu-zis. În ultimul joc scos (Q2) id-ul s-a concentrat asa de mult pe aspectele tehnice / corectitudine încît a scăpat din vedere / omis unele particularităţi care facuseră ultima lor producţie aşa de populară (Q1). Viteza de deplasare redusă, timpul lung de schimbare a armelor, imposibilitatea controlului deplasării personajului în aer, lipsa "feeling-ului" existent in quake 1 plus alte cîteva "mărunţişuri" au făcut ca mulţi să prefere Quakeworld-ul pentru deathmatch (asta în ciuda nivelelor şi a arhitecturii îmbunătăţite, a modelelor diferite pentru jucători, a balanţei şi vizibilităţii armelor, sau a vitezei "corecte" a rachetelor).

Ce au făcut însă pentru a repara greşala in Quake3? În primul rînd au renunţat la scenariul "singleplayer" care reprezenta un efort suplimentar şi la care în mod sincer nici nu erau prea grozavi. Decizia respectivă nu numai că a făcut ca jocul să fie aplicabil doar "în reţea", dar le-a oferit timp suplimentar de concentrare asupra engine-ului şi a "jucabilităţii".

În al doilea rînd s-au orientat spre noi aspecte care ar putea dinamiza jocul. Au apărut astfel 3 clase de jucători: "Light", "Medium" şi "Heavy", diferenţa fiind de viteză şi rezistenţă la atacuri (cît de bine balansate vor fi clasele rămîne însă de văzut).

Altă constrîngere de care s-au debarasat a fost renderer-ul în software, ceea ce înseamnă că n-o să mai meargă fără placă video accelerată.





Sus: Cine luminează aşa înseamnă că are quad-ul şi n-o să apuci să-l admiri prea mult. Dreapta: Admosfera tinde mai mult spre DOOM, decît spre Quake

Nemaifiind limitaţi de paleta de 256 culori, artiştii vor putea să-şi arate în sfîrşit talentul iar programatorii să beneficieze în totalitate de avantajele hardware-ului specializat fără să-şi bată capul cu implementarea lor în software.

O noutate absolută este prezenţa suprafeţelor curbe care fac peisajele să pară şi mai realiste (cine n-a văzut screen-shot-urile la dimensiunea originală are de pierdut).

Armele care se pare ca vor fi cu siguranţă în joc sînt lansatorul de grenade şi rachete, plasma gun si railgun. Railgun-ul va avea "splash damage" (acţiune indirectă asemenea rachetelor) pentru a fi de folos si jucătorilor cu ping-uri mai mari. De asemeni se zvoneşte un lightning gun mult îmbunătăţit faţă de quake1 precum şi o armă radicală în genul BFG-ului. Jucătorii vor fi doar "dreptaci" iar arma ceva mai apropiată de centrul ecranului, existind posibilitatea dezactivării afişării acesteia pentru creşterea performanţei.

Multe nemulţumiri vis-a-vis de quake2 erau datorate vitezei de deplasare şi controlului personajului în aer. Pentru a rezolva problema, aceste aspecte precum si altele (impactul şi efectul proiectilelor/exploziilor, paşi audibili, acceleraţia în aer) vor fi configurabile de pe server dând astfel posibilitatea reproducerii condiţiilor din Doom sau Quake. Aceste setări vor influenţa şi rocket-jump-ul (nu a fost omis) care, în contextul claselor cu caracteristici fizice diferite, va căpăta o importanţă mai mare decît pînă acum.

Există alte îmbunătăţiri/adăugiri interesante de menţionat: o voce care anunţă scorul, identificarea jucătorului aflat "în bătaia puştii", un semn care apare deasupra capului jucătorului care scrie un mesaj sau îşi face de lucru prin meniuri (pentru da un indiciu celorlalţi), sau direcţia în care priveşte un personaj, ce este indicată de mişcarea sa în cele mai mici detalii.

Cam atât pentru moment, mai multe detalii la apariţia demo-ului jucabil (q3test) care este asteptat prin martie.

- Roger





Rămâne cum v-am spus cu atmosfera.

De mult voiam să găsesc câteva informaţii despre joculeţul de mai jos şi până atunci am luat iar prima parte la jucat, install-ul rezistând pe hard, spre surprinderea mea, destul ca să ajung la nivelul 5

System Shock 2

Producător: Irrational Games Distribuitor: Electronic Arts Data estimativă: cândva, anul curent

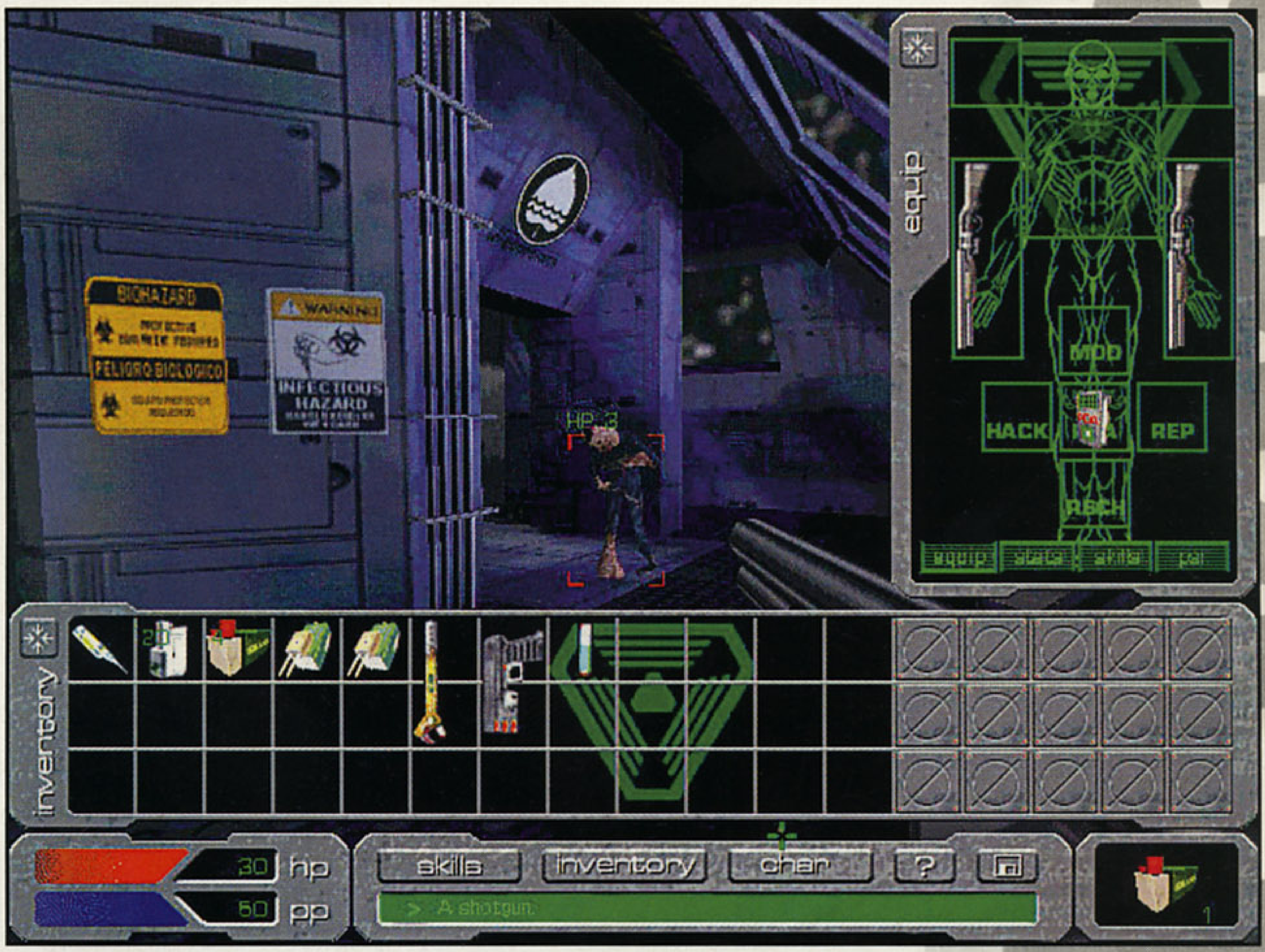
a fost odată ca niciodată o vreme când a apărut un joculeţ pe nume DOOM. Şi acesta a avut un impact enorm asupra populaţiei lipsite de apărare. Tot în acele timpuri a apărut ceva pe nume System Shock. Şi lumea l-a perceput tot ca un first-person-shooter şi nu prea l-a băgat în seamă. Din nefericire el era mai mult RPG decât shooter, avea unul din cele mai frumoase scenarii pe care le-am văzut până acum, un mod de joc destul de diferit şi mult mai complex decât un simplu shooter, plus stilul de mare clasă al lui Looking Glass. Pe scurt era vorba de un hacker rămas singur pe o staţie orbitală al cărui computer, pe numele lui Shodan, clocea o hoardă de mutanţi care să ocupe Pământul şi diverse planuri prin care să-l elibereze de actualii locuitori. Aşa că, pentru a ieşi la liman, trebuie, ba împuşcând în stânga şi-n dreapta, ba folosind tot felul de implanturi supertehnologice şmechere şi hălăduind prin ciberspaţii verzi să rezolvi o serie impresionantă de "questuri" şi puzzle-uri, demnă de un adventure ţapăn.

Principalul reproş care s-a adus în ziua de astăzi a fost grafica, cu toate că arhitectura dădea clasă oricui apăruse până atunci, aşa că mulţi aşteptau un System Shock adus la tehnologia zilei de astăzi. Problema era oarecum dificilă, pentru că Origin, primul distribuitor, nu vroia să audă de vreun SS2, aşa că a fost nevoie ca unii dintre băieţii de la Looking Glass să plece, să formeze Irational Games, iar distribuitorul lor, Electronic Arts, să le cumpere licenţa de la Origin. Aşa că, pe la mijlocul anului (acesta sper) ar trebui să aşteptăm un System Shock nou, cu o tehnologie actuală, cu mai multe elemente de RPG şi care la râdul lui se va încăpăţâna să nu fie doar un first-person-shooter.

Din punctul de vedere al graficii, System Shock II va folosi engine-ul din Thief: The Dark Project, modificat. Cu toate că nu arată prea spectaculos, acesta e unul din cele mai puterni ce în materie de manipulare a obiectelor, fiecare obiect putând avea până la 500 de parametri fizici. Engine-ul va suporta acceleratoare grafice şi instrucţiunile "3D NOW" ale procesorului K6-2. Pe scurt o să existe lumini colorate, umbre (doar se numeşte "Dark Engine", nu?), ceţuri, fum, obiecte translucide etc. Ceea ce am văzut din declaraţiile băieţilor cu jocuri iraţionale este că designerii au ceva în cap şi vor să folosească toate astea gândit, pentru a da un efect bine calculat în joc, fără a se rupe în figuri de dragul figurilor. Ceea ce nu mă miră din partea unor oameni şcoliţi la Loking Glass.

Intriga acţiunii e constituită de întoarcerea lui Shodan, programul ucigaş care, probabil, îşi făcuse vreun backup pe undeva şi din cauza WIN95-ului abia acum se terminase de downloadat. Având o memorie prodigioasă mai ţine minte ura pe care o avea faţă de pământeni în general şi faţă de tine în special aşa că trece la îndeplinirea unor planuri diabolice care să-ţi ofere cât mai multe ore de joc.

În general s-a păstrat acelaşi mod de joc, bazat pe explorarea nivelelor, exterminarea mutanţilor, ciborgilor etc. şi îndeplinirea unor diferite obiective.





Sus: Interfaţă este mult mai asemănătoare cu cea din RPG-urile traditionale şi abia aştept să franjurez pe cineva cu shootgun-ul.
Jos: ca de exemplu pe tipul ăla cu moacă de ciborg

În realizarea nivelelor s-a urmărit mai ales realismul şi un grad mare de interacţiune cu peisajul. S-a păstrat aceeaşi trecere liberă dintr-un nivel în altul, ceea ce-mi inspiră că iar ţi se va cere să alergi de la primul nivel la ultimul şi invers dacă vrei să rezolvi ceva.

Monştrii vor fi poligonali, cu o animaţie realistă şi vor avea un AI şmecher de tot, ceea ce, văzând eu Thief-ul, mi-e teamă că aşa o să fie. De exemplu, dacă vei fi detectat de o cameră video de supraveghere în scurt timp locul o să fie plin de lume care să-ţi pună pielea pe băţ, iar în caz că nu reuşesc se va mări numărul de patrule în sectorul respectiv. Desigur există şi alternativa de a intra in ciberspaţiu şi de a o scoate din funcţiune pentru un timp.

Elementele de RPG sunt mult mai prezente acum, dând o mult mai mare complexitate.

Personajul va avea caracteristici personale (sănătate, dexteritate, rezistenţă la radiaţii etc.), skill-uri, putându-se dezvolta în ce direcţie îl avantajază stilul lui de joc: fie spre a deveni un expert în folosirea şi întreţinerea armelor, fie în dezvoltarea puterilor psihice - există şi aşa ceva - sau a abilităţilor de hacker, fie păstrându-se un "generalist".

Dacă nu sunteţi nişte experţi în treburi ca astea complicate, specifice RPG-urilor, nu intraţi în panică, pentru că ele sunt făcute aici ca să ajute acţiunii jocului, nu să te distragă de la ea.

Ca element separat în dezvoltarea personajului se vor păstra "ciber-implanturile", care să-ţi ofere care o vedere mai bună, care un plus de vitalitate sau un ochi în ceafă.

Dintre puterile psihice disponibile au fost date publicităţii până acum: "cryokinesis", care face îngheţ prin jur, "electro-dampen", care scurtcircuitează roboţii, ciborgii şi diversele lor rude, "enrage power" care-i face să se ia la bătaie între ei şi "force wall" care puteţi bănui şi singuri ce face.

O atenţie deosebită s-a acordat armelor, care pot fi configurate, modificate, reparate şi pot folosi tipuri de muniţie foarte diferite ca efect.

Pe lângă toate acestea va exista şi un soi de multiplayer mai ciudat, pe care nu cred că trebuie să vi-l imaginaţi ca pe un deathmatch.

În concluzie, System Shock 2 se vrea un joc complex, cu o lume şi un scenariu bogate, care să ofere jucătorului cât mai multe posibilităţi de a ajunge la capăt.

- CZ

Descent 3

"B
"Băi, ăștia și cu Descent și cu Descent 2 au adus câte ceva nou..."
Fraza de mai sus a fost rostită de un membru al redacției când eu tocmai jucam pentru a j'de mia oară demo-ul de Descent 3 - micuță fărâmă de software care tocmai ne lovise puternic undeva, cândva.

Ei, după aia, am descântat noi ce-am descântat, am făcut stranii ritualui la miex de noapte, de se-ngroziseră vecinii de zgomotele care se auzeau din redacție și, până la urmă, Interplay-ul ne-a trimis o versiune... beta nu-i putem spune, de Descent 3. Bucurie mare, nopți nedormite și... Azi sunt în măsură să vă dezvălui câte ceva din minunile pe care Outrage - tot tipii de la Parallax, de fapt - au reușit să le facă în Descent 3. Repet, nu am jucat tot jocul, ci mi-am întregit "viziunea" asupra sa.

Să începem cu începutul

Descent-ul a apărut în epoca DOOM-ului. Parallax Software a încercat și - după părerea mea - chiar a reușit să ofere un shooter 3D ce-și propunea nu să bată DOOM-ul - obiectiv pe care și-l fixaseră, zadarnic dealtfel, o mulțime de firme - ci să ofere altceva, care să convingă. Universul Descent-ului era caracterizat prin mișcare "full 3D", adică pe toate axele și în toate direcțiile. Scenariul puțin important te "înrola" pe post de erou angajat al unei corporații ticăloase, forțat de aceasta să curețe niște mine bântuite de foștii roboți utilitari, acum răsculați și cu chef de caft. Oferind un joc single player cu destulă adâncime și un multi-player foarte apreciat de unii, Descent-ul și-a atras admiratori fideli și și-a câștigat locul în galeria jocurilor valoroase.

Descent 2 a fost ceea ce se cheamă un adevărat sequel. Fără să umble la scenariu cine știe ce, Parallax au reparat ce era rău în primul Descent, au îmbunătățit ce era deja bun și au adăugat o mulțime de lucruri noi, în marea majoritate bine gândite. Una peste alta, Descent 2 a fost o continuare gândită, muncită și insirată. În nici un caz o zeamă chioară cu gust leșios, după modelul Tomb Raider 3.

Ultimul în serie, Descent 3, se petrece în principal tot prin subterane. Diferența majoră față de predecesori este că acum e posibil să mai ieși în lume din când în când și să-ți lași carcasa spălată de picurii ploii sau mângâiată de vânt, pentru că sunt prezente ambele. Ei, și dacă saltul de la Descent la Descent 2 a fost evident pentru toată lumea, pasionată sau nu, ia să vedem de ce saltul de la 2 la 3 este la fel de mare, dacă nu cumva și mai și.

Primul lucru

Descent 3 este fantastic din punct de vedere grafic. Iar afirmația anterioară este cât se poate de rece și de obiectivă. Am zis și mai demult, voodoo-ul sau - ca să fim corecți - grafica accelerată nu e totul. Plăcile astea extraordinare care ne tot asaltează știu "sărmanele" să pună niște texturi pe niște poligoane, niște efecte de ceață, niște... nu contează. Ideea e că vine un moment în care artistul - mâna și creierele care lucră de fac grafica - contează. Pe un Voodoo2,







Universul Descent-ian este ușor de recunoscut (sus) și chiar și mai ușor de îndrăgit (stânga). În stânga se zărește un Black Shark pregătindu-se să nenorocească un pâlc de inamici

Descent-ul arată excelent. Nu știu cum arată pe un Riva TNT sau cine știe ce altă minune care "poate" 32biți, însă ar fi o minciună sfruntată să nu spun că te lasă paf, chiar așa în "doar" 16biți, pe un Voodoo2.

Tot universul e construit foarte credibil. Nu e încărcat prea tare, nu e prea gol. Aburul arată a abur - a alb și face frumoși vălătuci pufoși - fumul a fum - e negru și scârbos. Totul te face să gândești "uite, dom'le ce se poate face cu tehnica de azi". Designer-ii de niveluri au avut idei cu carul. Există diverse structuri stranii prin subterane fără vreo utilitate anume, dar care pică extraordinar în context. Lumina și umbrele sunt îmbinate cu mult simț al răspunderii și chiar dacă arhitectura e mai pătrățoasă fiind caracteristică unui univers robotizat, totul arată foarte artistic. Există camere micuțe și "cochete", la fel cum te poți afla la un moment dat într-o ditamai hala traversată de conducete gigantice, unde grandoarea este "de bază".

Peisajul exterior arată și nu arată foarte bine. Ca arhitectură și concepție, totul e ok. Combinbația dintre o structură metalică - turelă, turn, antenă, releu sau orice altceva - aparținând unui roman SF care răsare pe coasta unui munte sau în mijlocul unui deșert, "dă" excelent. Cel puțin după gustul meu. Iar ieșirea și intrarea din și în subterane făcându-se "natural", fără timpi de încărcare sau vreun alt eveniment deranjant din aceeași gamă, generează un sentiment foarte plăcut de "acolo", de lucru real.

Locul unde scârțâie numai puțin treaba este faptul că nu te poți desprinde cu nava de pământ. Mai precis nu poți lua altitudine aproape deloc. Ești forțat să mergi prin văi, canioane sau ce-or mai fi acolo. De fapt orice exterior este o "găleată" mai mare sau mai mică, cu văi și dealuri mai multe sau mai puține. Sentimentul generat este asemănător cu acela din Comanche - nici în cazul ăla nu zburai prea sus - însă acolo nu exista o margine a peisajului de care să te izbești. Am întâlnit însă și niveluri ale căror peisaje exterioare erau extrem de mari, sentimentul pomenit mai sus, de "găleată" poligonală - asemănătoare cu aceea din demo - dispărând



Acțiunea se petrece și în exterior. Armele, săracele de ele își fac datoria la fel de bine. Oservați în dreapta o rachetă Cyvlone la lucru. Mai jos, un Black Shark.







complet, înlocuit fiind de acela mult mai țapăn al unei lupte cu inamici - turele, de exemplu - aflați la distanțe foarte mari. Știți senzația aia când gloanțele de izbesc și turela care le trage de-ania se vede? Ei, despre aia e vorba.

Tot la grafică intră și design-ul roboților. Bestial. Există o tendință dacă pot să zic așa de creere a unor roboți mai aproape ca aspect de lumea organică. Adică mai vezi unul cu niște tentacule - ce-i drept, mecanice - unul cu aspect de păianjen sau un altul cu un simulacru de față și cu niște mișcări cvasiomenești. E prezentă, bineințeles și toată gama de roboți butucănoși, mai rotunzi sau mai pătrați, obișnuiți până acum.

Și ca să închei cu grafica, vă mai spun de explozii și efecte speciale. Verdictul e simplu de dat și probabil toți ce-i care au jucat cât de puțin demo-ul îmi dau dreptate. Grafica e de nota 10. Începând cu cea mai "banală" explozie a unei stive de butoaie - care sar care încotro într-un nor de flăcări și fum - și terminând cu cea mai spectaculoasă explozie a unei rachete Black Shark, totul te încântă. Roboții iau foc, se rotesc, se zbat, schelălăie și agonizează spectaculos înainte de a se face bucăți, iar animațiile astea nu se repetă enervant. Un ticălos poate să moară scurt, făcându-se arșice, iar un altul se poate chinui secunde bune, zbătându-se într-o plasă de electricitate albastră - știți efectul - sau înconjurat de un nor de flăcări, fum și nefericire. Pe total, grafică gândită și muncită la cel mai înalt nivel.

Când vine vorba de sunet, se aude că tendința e spre genul "greu". Că e mitralieră, tun sau laser, zgomotele sunt serioase, grave. Nimic dulce, fâsâit sau cu ciucurei. Până și vocea care se mai aude din când în când din difuzoarele de prin niveluri este din același registru. Important e că sonorizarea se îmbină perfect cu universul tehnic din jur. Muzica... nu era gata. Probail ceva metale nervoase.

Mă dusei și mai departe

Al doilea capitol de care se interesează cei ce joacă un shooter este arsenalul. Descent 3 e puțin spus bine dotat. Concret, posezi 20 de arme. 10 din ele sunt arme principale, iar celelalte... secundare. Asta pe lângă garnitura specifică și normală de mine, minute mai mult sau mai puțin inteligente și alte lucrușoare mărunte. Ai deci la dispoziție 10 arme din categoria "laser-tunuri-mitraliere" și alte 10 de la capitolul "rachete-artilerie". Unele sunt instantanee, mare majoritate nu, unele sunt de precizie, altele nu, toate însă sunt plăcute. Asta e mare lucru. De obicei orice joc are niște arme care sunt bătute în cap și enervante. Aici nu prea găsești așa ceva. A, că există unele fantastice ca efect grafic, sonor și... în puncte de damage, asta e altceva, important e că fiecare are farmecul ei.

Pe lângă arme sunt prezente câteva artefacte

Listă Arme

Laser
Laser obișnuit, poligonal. Merge upgrade-at după metoda cunoscută.

Super Laser
Un laser... super

Vauss
O mitralieră nervoasă cu un zgomot savuros. Armă aproape instantanee.

Mass Driver
Un.. tun după zgomot. Are capacitate de zoom. Proiectilul aruncă inamicul în spate atunci când îl nimerește. Taman ca o ghiulea.

Microwave
Niște cerculețe albastre care pleacă în cantități mari sub formă de stol. Numai bun pentru orbirea adversarului sau măcar zăpăcirea lui.

Napalm
Aruncător de flăcări pe distanță limitată. Ținta atinsă continuă să ardă pe perioadă anume, încasând damage. Impresionantă ca look.

Plasma
Este mici, este multe, este relativ rapide și pe deasupra verzi. Este ele, plasmele.

EMD Gun
Niște steluțe abastre destul de rapide și cu aspect electric. Asemănătoare ca feeling cu Microwave-ul.

Fusion
Arma din Descent 3. Se încarcă cât timp ții apăsat butonul, după care proiectilele - de culoare mov - zboară cu îndrăzneală spre inamic.

Omega
Două benzi albastre de energie se descolăcesc dinspre nava ta și se înfing în adversar, unde rămând fixate sugându-i energia, dacă reușeți să-l menții pe acesta cât de cât "în țintă". Excelent ca feeling, look, zgomot și tot ce vreți. Trage la o distanță limitată.

Concusion
Rchete clasice

Frag
Rachete cu fragmentare. Sau cu schije.

Homig
Se duc întins pre țintă, frumoasele rachete...

Guided
Ghidezi racheta cu mânuța proprie spre țintă. Viteză mică de deplasara, câmp îngust de vedere. Bună pentru lovituri de mare precizie.

Impact Mortar
Armă cu tir curb. Când guguloiul exploziv atinge ținta, se produce un efect de clătinare a ecranului - zoom in, zoom out, in, out... - care te zăpăcește pentru moment.

Napal Rocket
Rachete cu... surpriză, napalm. Ținta ia foc și arde liniștit.

Smart
O rachetă verde care se sparge la impact în mai multe fragmente la fel de verzi care își caută cu înfrigurare vitima.

Cyclone
După un timp de la "executarea focului" proiectilul ăsta burtos se desface într-u roi de rachete care se duc automat spre țintă. Zăpăcitoare pentru adversar.

Mega
Roșie, bondoacă, lentă și cu putere mare, e o Mega-Rachetă în adevăratul sens al cuvântului

Black Shark
O armă excelentă ca efect, look și... orice vreți. BFG-ul pare, ba nu, este un mic copil. La impact, racheta creează un câmp de forță albastru care atrage de la destul de mare distanță tot ce mișcă spre centrul său. Respectivele nefericite entități sunt apoi rotite și date cu capul de pereți, după care urmează o explozie în stil mare. Radicală.





Sus: Harta implementată este mult mai utilă și mai ușor de folosit decât în versiunile anterioare. Structura nivelurilor a fost și ea modificată înspre "simplu"
Stânga: un nivel în lucru

obișnuite deja în universul Descent-ului. Upgrade-ul pentru Quad Lasers nu lipsește.

Intelighenția și altele

AI-ul jocului, adică a inamicilor, e parcă ceva mai slab decât în cazul Descent 2-ului. Asta poate avea mai multe motive. Fie Outrage a băgat la cap că în Descent 2 inamicii tindeau spre a fi nesimțit de "deștepți". De fapt reacționau foarte bine, se fereau în consecință, fugeau, se ascundeau și te pândeau până la exasperare. Aici lucrurile stau mai bine, mai echilibrat. Ce-mi place este că se simte comportamentul diferit de la inamic la inamic. Unul vine chitit și se lipește de tine ca "pruna pe etichetă", vorba unui clasic încă în viață. Altul, mai parșiv, se agită haotic prin încăpere încercând să te zăpăcească. Un al treilea, stă la distanță și te prăjește din când în când cu o rachetă. Unde mai pui că există și tancuri în exterior. Trag cu rachete ghidate, se mișcă lent și pot fi anihilate destul de ușor - ce-am văzut până acum, însă e încă un inamic, încă un mod de "gândire". Tot la adversari au apărut turelele, mai mari, mai mici, prin subterane sau la suprafață. Nici pe departe enervante și prost gândite ca cele din Quake2: Ground Zero, ba chiar cu un anume farmec.

Cheats! Pentru demo

APHRODITE	Cloak permanent
MPIEBEST	Toate armele - din demo - scuturi și muniție
MYFUNYON	Invulnerabilitate
FREEIT UP	Toți inamicii: caputĂ
LONGCHIMP	Chase mode
FRAMETIME	Oare câte FPS-uri?
DTEXTURE	Texturi alTFeL

În rest, clasicele câmpuri de forță, teleportoare de inamici, butoane, monitoare și lumini colorate. Ba nu, astea din urmă nu sunt clasice, au apărut de-abia acum, înainte vreme, când Pentium-ul era vârful și S3 Trio standardul, lucrurile mergeau altfel în domeniul iluminare, mai monocrom așa.

Din nou altele

Vai, cum era să uit, când vine vorba de roboți și inteligență, Guide Bot-ul este cel mai clasic exemplu. Apare, e un dulce și știe să facă mult mai multe lucruri. Obișnuitul "găsește ieșirea" este doar prima opțiune și cea mai banală. Băiatul știe acum să găsească boss-ul, să folosească stingătorul de incedii ca să te stingă în caz că ai luat foc - o idee... uau! - să escorteze nava și printre alte câteva, foarte important, să caute Hoțul, care se pare că n-a fost lăsat nici el deoparte și participă în continuare la acțiune.

Ca să te amuzi, poți să tragi în Guide Bot și să-l auzi scheunând și protestând sau poți să-nfigi în el cu puțină îndemânare un Flare, după care băiatul va lumina pentru o perioadă de timp zonele pe unde merge. Poate fi extrem de util și în plus mai și arată haios.

Oricum, GB-ul ajută la orientare, lucru la care ajută însă și harta. Una din cele mai importante critici aduse Descent-ului - 1 sau 2 - a fost legată de orientare. Într-adevăr, într-un nivel de coșmar pentru cineva cu claustrofobie, în care zeci de coridoare se întretăiau și se încolăceau în toate direcțiile orientarea era cel puțin infernală. Harta, deși bună ca realizare, era de nefolosit, pentru că săramnul monitor e 2D și oricât ai vrea să reprezinți pe dânsul ceva 3D în wireframe - adică doar din linii - eșecul e drastic dacă respectivul "ceva" e doar un pic mai complex.

Ei bine, Descent 3 vine cu două îmbunătățiri la capitolul ăsta, extrem de important. Prima este modificare arhitecturii nivelelor. Nu sunt simple, liniare sau anoste, sunt doar ceva mai puțin haotice. Sunt mai ușor de reținut, cu mai puține uși, cu camere mai largi. A doua îmbunătățire este legată de hartă care acum nu mai este wireframe ci există niște texturi care îmbracă suprafețele. Rezultatul este că poți să te orientezi onorabil, chiar dacă nu cu extraordinar de multă ușurință.

Înainte de final...

Multiplayer-ul, probabil uncoșmar al designer-ilor de jocuri. Ce idee să mai facem? Ce arme să mai punem? Cum să echilibrăm totul? Cum să optimizăm codul? Descent 3 vine cu suport de multiplayer pe rețea, internet, modem și... ce mai, doar prin corespondență nu se poate juca. Hmmm, deși cu o optimizare a codului cred că ar fi posibil prin DHL. Mă rog...

S-a mers pe ideea unui joc "customizabil". Jucătorii pot să-și facă proprile logo-uri, propriile skin-uri pentru roboți și să-și configureze propriile mesaje pentru rețea. Ca și în jocul single-player, ai de ales din trei nave - una mică și rapidă, cu putere de foc mică, una "normală" și una grasă, frumoasă, voinică, dar leneșă. Vedeți? Mă luam cu vorba și uitam să pomenesc de asta la jocul single-player.

Se pot juca după diferite seturi de reguli. Anarchy, Capture The Flag, Co-Op sunt trei dintre ele. Mai există încă vreo cinci-șase pe lângă: Roboanarchy, Powerball, Horde... nu știu ce și cum sunt, pentru că nu erau implementate încă. Sorry.

Oprește băi!

Gata, nu vă mai plictisesc. Sper că v-am lămurit sau, dacă nu, măcar zăpăcit. Fiți pe fază că nu e de glumă și nici de ratat. Nu mai e mult. Știți bancul ăla cu "Ce e mic, negru și bate la ușă?" Cum nu? Viitorul. Ei, acum răspundeți: Ce e mare, cu laser la kil, roboți la tonă, 3D la superlativ, grafică de nota 10 și se joacă, de preferință cu joystick-ul? Vreo idee?

- Bugs

Estimare

Deși este doar o estimare bazată pe "vizionarea" unei versiuni ceva mai puțin finale decât un beta, șansele de reușită ale pronosticului sunt imense

95



Omega este una dintre cele mai arătoase arme din joc ca efect. Și cum Guide Bot-ul tocmai se afla prin zonă, iată un frumos instantaneu.

Thief: The Dark Project

...acelaşi domn a ... Bucureşti. După o conferinţă a urmat un chef. Mi-a promis un concurs Thief: TDP imediat ce acesta va fi lansat. Premii în valoare de 3000 de dolari, din care primul premiu de 1000 $, premiul doi şi trei în bijuterii în valoare de câte 500$. 30 de jocuri de-ale lor, tricouri, şepci şi alte materiale publicitare. Omul s-a ţinut de cuvânt. Pentru a participa la concurs, nu ...

Ei, dragii moşului, vă aduceţi aminte de interview-ul de acum ceva vreme. Doamne, oare ce-aveam în cap? Păi... nu există răspuns la această întrebare. Reformulăm. Ideea de RPG care plana asupra acestui joc, era mai mult pentru că ni se promisese ceva special iar noi.. unde să ne ducem cu mintea? Originalitatea însă m-a dat peste cap. M-am trezit dând exemple din acest joc la ora de estetică, unui moşulică. Siderat a rămas până în ziua de azi.

CJJJJJJJJJJ....CLAMP!

Odată CD-ul în drive stai şi te opreşti. Oprit aşa, stai şi nu faci nimic. Şi atunci îţi vin idei. Ce-ar fi să spun omului, în direct, cum văd jocul ăsta? Dar cum? Am mai încercat metamorfozându-mă în spion la Paul acum ceva vreme, pe când HunterHunted-ul era o noutate de ultimă speţă. Acum mi-am zis aşa. Notez acum şi reproduc exact la vremea când oi scrie articolul. Zis şi făcut. Astfel, ce e boldat, aia e. E impresiile notate instantaneu şi involuntar. Stop - Eject!

Timpi lungi de încărcare! Din nou, nu vreau să ciripesc nimic despre povestea jocului. E prea frumoasă ca să vă stric plăcerea. Sincer, cu toate că mi-ar rezolva o parte bună din articol (această trudă grea de-a scrie) nu mă lasă inima. Conceptul însă, pe cât de simplu, pe atât de dătător de feeling şi satisfacţii. Tu, ca hoţ, trebuie să furi. Asta o ştiaţi vrând nevrând. Pentru treaba asta trebuie să pătrunzi în diverse incinte (de la vile la castele la cimitire şi cetăţi bântuite dărmate, părăsite) să te strecori cum poţi mai bine (ca zerul de brânză) şi să îndeplineşti anumite obiective incolor, insipid, inodor (şi outdor), imbecil chiar ţinând cont că nu te vede nimeni cât de meseriaş eşti. Ai un lumino(expono)metru portabil fix



Nu-i aşa că arată urât? Fiţi pe pace vă spun. Vă asigur cu mâna pe ce mi-a mai rămas din inimă, atunci când veţi ajunge aici, va fi ultimul lucru la care vă veţi gândi. Sau, treacă de la mine, penultimul.

pe interfaţă. Ăsta îţi spune ce lumină ai pe tine şi cât de vizibil eşti. Iar în umbra deasă a cotloanelor alese în prealabil de tine pe harta încropită pe un colţ de hârtie ori de mucava cu paşi mărunţi faci curăţenie în casele oamenilor. Şi să vezi ce senzaţie când după un zgomot făcut de tine, undeva într-un subsol plin de igrasie şi fum de la făclii singurul gardian care te-a auzit, priveşte adânc în întuneric, întreabă "Who's there?" . Iar după ce dă vina pe şobolani poţi auzi glasul speriat, şoptit cu **Rugăciunile pe care le spune Hammer-itul în întuneric** (adică paznicul). Şi peisajul te soarbe efectiv. Timpul se dilată iar **Sunetul dat din ce în ce mai tare,** apropierea din ce în ce mai mare de monitor, spatele din ce în ce mai încordat te face ridicol în faţa celor ce te privesc. Nu-i bagi în seamă şi termini misiunea. Faci bilanţul şi curios de evoluţia poveştii, dorind să vezi nişte filme făcute într-o combinaţie 2d-3d uluitoare te arunci mai întâi la shopping-ul de unelte şi apoi în beznă.



Noaptea în cimitir. Este antrenamentul ideal. Dincolo de această uşă, idealul dispare.

DUMNEZEU E ÎNTUNERIC, CĂCI DOAR ÎNTUNERICUL E PRETUTINDENI.

Poţi seta dificultatea înaintea fiecărei misiuni. Astfel, odată ce te-ai ridicat în grad (ca experienţă) ai libertatea de a-ţi alege dificultatea misiunii. Nu mai e nevoie să începi încă o dată jocul pe un alt nivel. Asta nu înseamnă că paznicii sunt mai vigilenţi. Nu, asta îţi dă mai multe "obligo"-uri, mai multe lucruri de făcut. Nu



contează prin ce mijloace obţii preţiosul dar. Şi de cele mai multe ori există cel puţin 2 moduri diferite. **Mersul prin subsoluri, bucătării, pivniţe, centrale termice, fabrici, drumuri, ocolişuri** devine plăcerea masochistă de a ocoli frumuseţea arcadelor interioare şi de a aprecia doar dormitorul ce are pe undeva un seif. Şi totul pare atât de natural. Asta până la misiunea a 4-a. De acolo, lucrurile îşi pierd raţiunea şi te pierd şi pe tine în valea în care Sfânta Treime îşi rătăceşte înţelesul. **Peisaje suprarealiste. Camera pe dos. Spart în figuri.** În momentul în care prin tavanul unei camere poţi vedea o grădină cu faţa spre tine, când în podea deschizi o uşă şi îi treci pragul la fel de firesc ca şi cum pe acolo te-ai duce la baie, fugind cu o oarecare disperare de toate vocile patrulelor într-o casă în care totul poate fi o capcană poţi şti că acest proprietar e certat cu natura. Şi viitorul devine, credeţi-mă crud. **Dinosauri - am ieşit afară din hartă! Sentiment de peşteră. Arhitectură dementă.** Şi de mult nu m-am mai pierdut cu firea în faţa unui joc. Neputinţa mea în faţa propriilor acţiuni m-a dus uşor spre fanatic. Ajung să va spun că sting altfel lumina, că până la sfârşit ajungi la porţile lumii şi că din tot acest superb joc transpiră până acum o groaznică concluzie: **E mult mai plăcut să nu ucizi!**

General Info

Producator: Looking Glass
Distribuitor: EIDOS
Web: www.EIDOSinteractive.com

Hardware Bench

Testat pe:
CeleronA/375 64M RAM
Monster3D 2
Windows 98 - directx 6.0
***** - excelent

MULT MAI TÂRZIU

Thief nu este un joc pe care să-l uiți ușor. La ceva vreme după ce toată încercarea mea penibilă de articol se așezase liniștită în pagină, mi-a sărit pe cocoașă să fac dezordine. Este eminamente necesar să vă spun ceva despre poveste și despre noile arme ce fac deliciul unui 1st Person Sneaker. A fost odată, într-un demo, începutul aventurii noastre. Misiunile de training te lăsau în plata Keeperilor. Printre citate înțelepte și fără nici un sens povestea se croiește conform proverbului: "Cine fură azi un ou..." Sceptrul pe care-l voia "prietenul" tău (prieteni fiind doar cei cu care puteai face o mică afacere) este un mic început. Foarte curând însă, acest amic este săltat de Hamerites (în traducere liberă - Ciocănari), adevărații stăpâni ai zonei. Cum omul ți-era dator o sumă pentru sceptru, te încumeți să-l salvezi. Îl găsești la capătul puterilor, dându-și viața în fața ta. Drept răsplată te îndrumă spre o nouă piesă, ajutorul tău zăcând cu toate datele undeva în pivnița închisorii. Scurt timp după acest incident o săgeată sparge fereastra și nimerește pe un sărman vânzător de arme, interlocutorul tău. Săgeata era pentru tine. Iei urma inamicului și drept pedeapsă îl lași fără avere. Ți se duce iute faima. Subit ești contact de o anume Viktoria interesată în șmangleală. Noul premiu se află în casa unui magician. Afli că ești pus la încercare de către Constantine, însuși proprietarul fortăreței, pentru a-ți da o nouă slujbă. În contract - 100 000 de "golzi" pentru o piatră numită "The Eye". La îndeplinirea misiunii complotul se dezvăluie. Adevărata identitate a cuplului Constantine - Viktoria are legături cu buzele infernului. Drept răsplată rămâi fără un ochi. Paradoxal, cineva te vindecă. Se dovedește a fi mâna ajutătoare a Keeperilor, care te aveau demult într-o profeție și după restructurarea ordinii, după ce închizi poarta prin care jivinele lui Constandine veneau să hăituiască Hameriții jocul se termină. Rămâne loc pentru o continuare. Profeția se pare că e doar la mijloc. Jucat încă odată, toate citatele capătă sens. Nu e minunat? Acum...autorul acestui articol a uitat ce vroia de fapt să spună cu aceste rânduri.







Care este deci povestea lui Garret? El se ridică dintre semenii lui împins de foame și nevoi. Îndemânarea lui îl aduce în preajma Keeperilor, în ranguri înalte ale societății. Ajuns aici el brusc întoarce spatele și ia viața pe cont propriu. Această întoarcere este aparent forțată. El începe ascensiunea lui clandestină și pe măsură ce mișcările lui sunt mai reușite atrage asupra lui atenția. Brusc, ispititoarea Viktoria se înfățișează la el ca o simplă afacere. De aici peisajul începe să aibă tangențe cu suprarealismul. Realitatea lui se deformează. Scaunele ajung să stea liniștite pe tavan. Întocmai ca destinul oricărui hoț, valoarea furtului îl trage tot mai adânc în situații ostile. Apariția lui Constandine, un "colecționar" după cum se recomandă face lumea interlopă să pară un pic legală și foarte funcțională. Atâta doar, că îl locul răsplatei pentru sabia magică el îi propune un alt furt - The Eye, cu o altă răsplată. Prevestitoarea ocupație a lui Constandine anunța eventual pierzania lui în fața pietrei, asemena oricărui colecționar răpus de obiectul pe care și-l dorește, ieșind astfel din ecuația "Viktoria". Îndeplinirea misiunii are însă alt final. Garret aduce "Ochiul" prețios și drept răsplată asistă la dezlănțuirea iadului pe pământul Hameriților. Pe deasupra, frumosul chip al Viktoriei pălește și monstrosul chip al femeii se dezlănțuie, lăsându-l pe eroul nostru fără un ochi. Nu-i paradoxal? Recăpătându-și puterile, o ia pe urmele noilor săi dușmani având ca scop închiderea porții lăsate deschisă între lumea rea și vechiul lui meleag. Joncțiunea deschisă firav de Garret printr-un furt de buzunar, a lăsat acum o poartă larg deschisă pentru hoții sufletelor Hamerite. Garet trebuie să ajungă până la capătul drumului pe care și l-a ales ca să pună capăt întregii urgii. Este destinul pe care odată ce și l-a ales s-a întors împotriva lui și nu-i mai dă drumul. Iar ideea că destinul l-a ales pe Garret se vede la sfârșit. El funționează după un grafic al Keeper-lor. El schimbă fără să vrea o epocă. Iar asta, dragii mei, este o poveste frumoasă, cu elemente de mit.

- Afantana

De jos în sus: *La început ești stângaci. Faci zgomote inutile și paznicii te caută în beznă. Peste câtăva vreme ajungi să-i simți răsuflarea și să te faci una cu inexistența. Apoi, lumea se întoarce pe dos. Magie și pericol la tot pasul. În final, e ea. Surpriza.*
O altă privire: *Tot timpul te strecori. Cu cât treci mai pe sub nasul dușmanului, cu cât el e mai periculos, cu atât crește feelingul. Dacă și peisajul ajută, chiar nu mai contează unde poți ajunge. Sistemul de umbre - sistemul de transport.*







Sus : *Dark...ceva mai mult decât întuneric. Și când te gândești că totul pleacă de la normal.*
Sub "Sus": *Dormitor în iad. Moș Ene ăsta îmi aduce aminte de zilele cu "Doom". Ah, ce vremuri, iar acum ce feeling ...*

Score Board

Excelent. Original, bine realizat, plin de mult farmec. În final e simplu: "Cel mai 'oț joc din ultima vreme!" Aștept nerăbdător continuarea.

95

ARME NECONVENTIONALE

Rar se întâmplă să omori în Thief: TDP Armele tale devin subit ÎNTUNERICUL și LINIȘTEA. În slujba acestor efemerități obții niște unelte. Pe lângă sabie, care nu-i de folosit prea des, BlackJack-ul este cu totul distractiv. Cu o lovitură în moalele capului obții un corp de soldat visător, tocmai bun de ascuns într-un canal, sau între niște lăzi. În rest, săgeți.

Broadhead Arrow
O banală săgeată. În misiunile în care ai voie să omori, trasă în spatele cuiva poate eventual să te ajute. În rest, atrag atenția asupra ta. Întotdeauna ai prea multe.

Water Arrow
Săgețile cu apă, sunt poate cele mai folosite. Oriunde e o făclie, un foc sau o pată de sânge se sesizează necesitatea lor. Câteodată, la niște altare le poți transorma în săgeți cu apă sfințită, tocmai bună pentru Zombies. Niciodată n-ai destule.

Moss Arrow
Pe orice suprafață metalică, pe pietriș, pe poduri de lemn pașii fac un zgomot în plus. "Mușchii" din vârful acestei săgeți fac un covor silențios și natural - nebătător la ochi sau la călcâi.

Fire Arrow
Un fel de roket. Face bum, lumină, te vede tot chiorul și nu are damage-ul atât de ridicat cât să te scape de dușmani. Prea puțin subtilă pentru acest gen de joc. Totuși, în cazul animalelor din peșteri sau pe alte meleaguri cu personaje deținătoare de un AI mai redus (zombie & copii) au rostul lor.

Gas Arrow
Mult mai silențioase și uneori mai eficiente decât săgețile arzânde de mai sus. Totuși, destul de rare. Miros neplăcut.

Noisemaker Arrow
Iată o săgeată inteligentă. Pe lângă cea cu apă, s-a instalat între preferatele mele. Poți face o diversiune de mii de galbeni cu ea. Am ajuns la vorba lui Tim. Cele care păcălesc AI-ul sunt printre cele mai aproape de inimă. Alt paradox. Ce-are inima cu AI-ul?

RopeArrow
Extrem de utile. E necesară o suprafață în care să le poți înțepeni pentru a-ți face drum pe acolo pe unde nimeni n-are. Poți coborâ din tavane, intra pe balcoane și scurta multe drumuri. Unde mai pui că este și refolosibilă. Lucru valabil doar aici.

În rest, FlashBombs ca în RainbowSix, mine cu gaz sau "plastic" și șperacle. O întreagă veselie. Tăcută.

Half Life

"se poate acorda pentru Half Life, fără nici o remuşcare, un scor gras de tot"

E greu să faci un lucru care să placă tuturor. Se întâmplă foarte rar. Meritul celor de la Valve este deci cu atât mai mare. Quake a plăcut enorm. Quake 2 a fost un succes la rândul lui. Şi totuşi, mulţi jucători nici nu vor să audă de cele două superproducţii ale id-ului. Sunt însă mulţi jucători care au terminat Half Life fără să joace - din motive de... gust - Quake. 1 sau 2. Valve a reuşit să convingă un jucător care nu suferă Quake-ul să joace un 1st person de acelaşi gen. Asta n-a făcut nici Sin, nici cine ştie ce Klingon Honor Guard hidos şi, îndrăznesc să cred, nici Unreal, decât sporadic la cei cu simţ artistic foarte dezvoltat.

Animaţia personajelor în joc este atât de naturală, că-ţi vine să-i baţi.



General Info

Producator: Valve Soft.
Distribuitor: Sierra
Web: www.sierra.com

Hardware Bench

K6-2/300 64M i740
** - prost
K6-2/300 64M Voodoo1
*** - merge
CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent

Review-ul de faţă vine prea târziu. Nu mai e cazul să prezint Half Life. Toată lumea ştie că eşti un cercetător care se bate pentru supravieţuire într-o bază de cercetare invadată datorită unui experiment ratat - pe de o parte de extratereştrii furioşi şi pe de altă parte de trupele speciale trimise să "rezolve" situaţia. Toată lumea ştie că e 1st person şi toată lumea ştie că e un joc excelent. Voi încerca doar să punctez câteva lucruri şi să justific scorul.

Analyzing...

Half Life este un joc serios. Mult mai serios decât Quake, de exemplu. Asta înseamnă că producătorii au încercat să simuleze mult mai bine realitatea, chiar având la dispoziţie un engine de Quake (modificat şi îmbunătăţit radical) care nu le permitea totuşi mari realizări tehnice. De exemplu, primul lucru care te izbeşte este că personajele vorbesc la modul cât se poate de credibil. Nu faptul că mişcă gura dă realism ci faptul că dacă treci pe lângă un cercetător îţi spune două cuvinte acolo, un "bună ziua", un "hai noroc", ceva. Asta dă credibilitate personajelor. Într-un 1st person shooter personajele nu vorbesc, de obicei urlă, grohăie. Dar de vorbit lucruri banale, nu vorbesc.

Ei bine, de la această primă tuşă de realism inoculat cu subtilitate, jocul continuă să te uimească. De exemplu, în genul ăsta de joc sunt foarte importante armele. Şi tot ca exemplu, fără glumă, mitraliera din Half Life dă clasă la tot ce am văzut pe PC în domeniu, de la cum arată, la cum acţionează asupra ţintei. Când tragi într-un... ceva, monstru, om, cu arma asta ai senzaţia că îl împuşti. Nu-l "perforezi", nu-l sfărâmi în bucăţele, nu. Verbul de folosit este "a împuşca". Iar armele nu le găseşti în joc aruncate. Fiecare vine la timpul ei şi are un soi de "poveste". Când am găsit lansatorul de rachete, am descoperit că pot ghida racheta după ce o lansez şi în următorul minut am şi făcut praf un elicopter care tocmai apărea. Sentimentul a fost pe undeva prin





Sus: O luptă cu unul din tipii aparţinând trupelor speciale. Armura-mi e pe zero, încărcătorul e pe cale să se golească...
Dreapta: Dacă nu eşti atent, mai-mai să zici că e nenea doctoru'

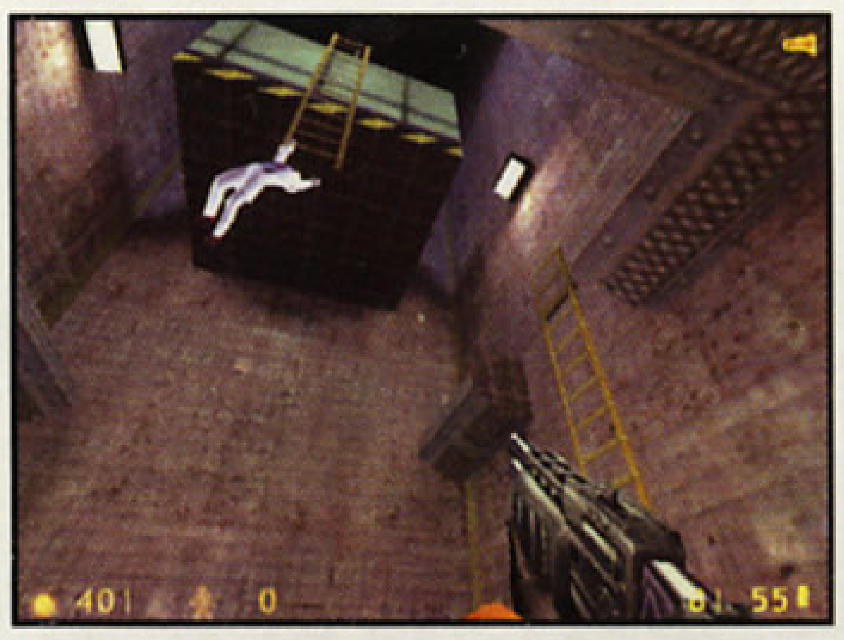
jurul lui "sublim".

Un alt element extrem de important, poate cel mai important din tot jocul este comportamentul inteligent al inamicilor. De obicei, producătorii promit un "AI performant" însă este destul de greu să apreciezi aspectul ăsta într-un joc de acţiune. Dacă AI-ul este prost de tot se vede, dacă e excelent, iar se vede, dar dacă e aşa şi-aşa, neatingând nicidecum performanţa promisă, e destul de greu să realizezi adevărul. Ei bine, Valve a făcut pentru Half Life un AI al inamcicilor excelent. Este efectiv un şoc. Dacă eşti obişnuit cu comportarea tip arcade a monştrilor din Quake şi ieşi "la bătaie" cu îndrăzneală, eşti fără multă vorbă făcut terci. Trupele speciale în Half Life se ascund, fug, se retrag, te ocolesc şi, mai ales, aruncă în tine cu grenade, chiar dacă nu te văd, ci doar ştiu că eşti într-un anumit loc. Repet, întâlnirea cu trupele speciale din Half Life poate constitui un şoc, pentru că până acum nu s-a mai văzut nimic asemănător.

În ceea ce priveşte monştrii, AI-ul e şi el remarcabil. Se pot întrevedea mai multe comportamente ale inamicilor extratereştrii. De exemplu, dacă arunci o grenadă într-o cameră plină de băieţi dintr-ăştia verzi, dispar cu toţii care-ncotro. O chestie care arată foarte bine. Există apoi un monstru imens (ăla cu trei tentacule verzi, pe care l-aţi tot întâlnit în poze şi de vreo două ori prin joc) care se ghidează după auz. Arunci o grenadă şi explozia - zgomotul ei- îl ademeneşte, astfel că te poţi strecura mergând cu grijă pe lângă el. Şi exemplele pot continua.

În sfârşit, ca să termin cu realismul ăsta, există ideea cu parcurgerea întregului joc de la un capăt la altul, fără misiuni, episoade, niveluri, unit-uri sau alte lucruri. Introducerea timpilor mici şi deşi de încărcare pe parcursul jocului a fost o idee excelentă. Doar nu degeaba se spune "pauzele mici şi dese, cheia marilor succese". Dacă zicala era cu "lungi şi dese" atunci mai puneţi ceva să ruleze în background şi se rezolvă.

Spre final, Valve dă şi dovada



Una din scenele "precalculate" din timpul jocului, în care un cercetător e pe cale să devină mai mulţi.



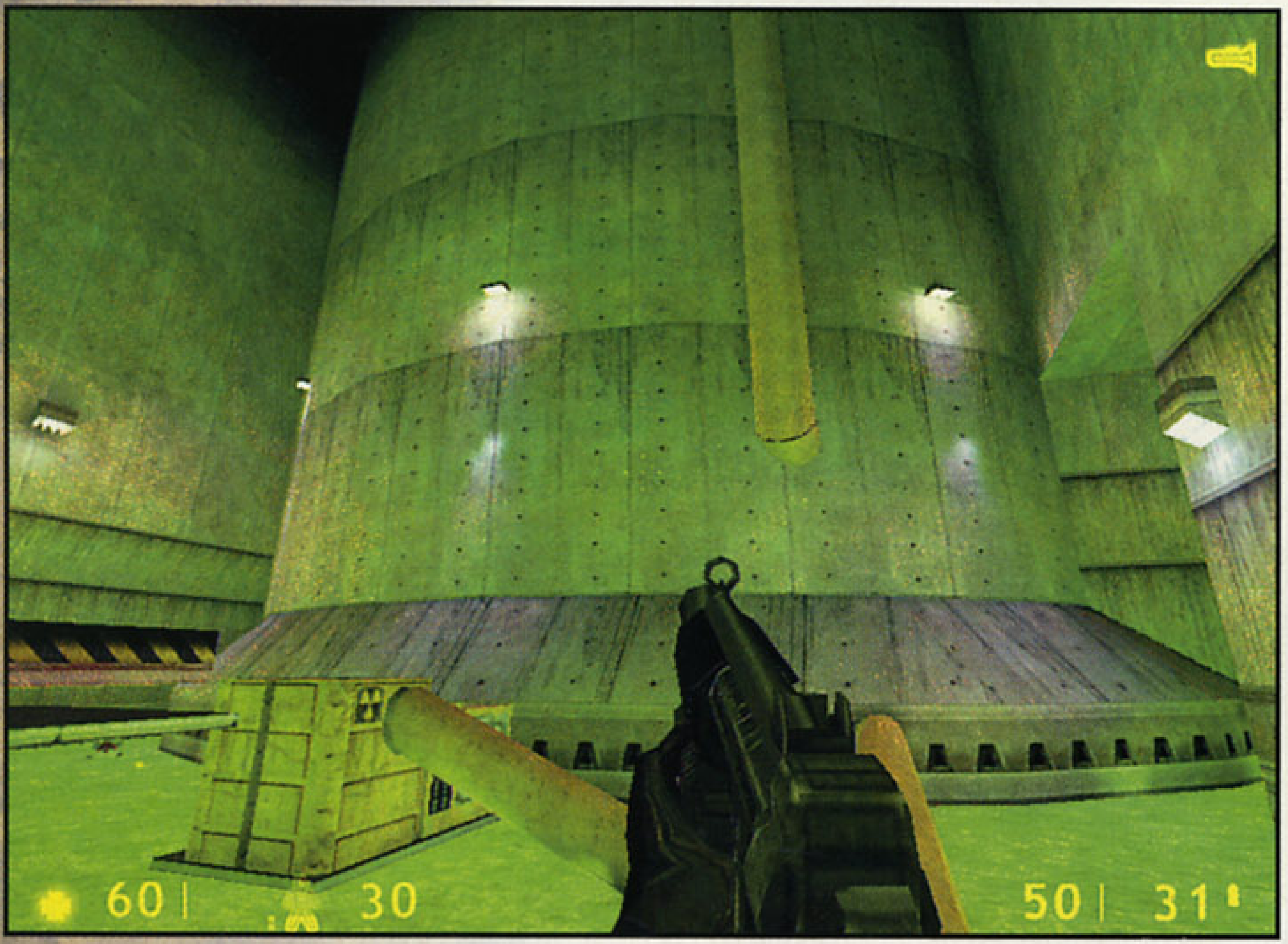
*După cum ziceam, cu puştile din Half Life **împuşti** de-adevăratelea*

unui simț artistic de nota 10. Ca să mă înțelegeți, trebuie să veedți secvența de animație "on the fly" - adică făcută cu engine-ul jocului - de la final. Bănuiesc că nu toată lumea a terminat jocul, așa că nu e cazul să vorbesc mai mult, să nu stric distracția nimănui.

Fără rele nu se poate

Unde am simțit la un moment dat că universul Half Life începe să scârțâie devenind un pic plictisitor a fost pe planeta extraterestră, dacă se poate numi planetă. Dacă n-ar fi existat pseudo-puzzle-urile presărate pe parcurs (un monstru care trebuie fentat, un traseu mai parșiv de parcurs), partea asta risca să devină un pic anostă, mai ales unde acțiunea se petrecea în exterior, unde abundența de texturi roz-mov și lipsa unui relief mai variat începea să agaseze.

Ssta este ceea ce eu numesc grafică tare, arhitectură gândită cu capul și realizată de două mâini dibace. Arhitectura din Jedi Knight îmi ine automat în minte. Doar că în HL e ceva mai frumos.



Concluzie

Fără să spun nimic despre multiplayer, pe care îl abordez separat, se poate acorda pentru Half Life - fără nici o remușcare și fără nici măcar umbra fricii de a greși - un scor gras de tot. Sau nu, ca să-mi mențin tonul serios de mai sus, voi reformula: un scor deosebit de ridicat. Uf!

- Bugs

Score Board

Excelent gândit și făcut sub mai toate aspectele. Bate clar Quake-ul și chiar Unreal-ul în single player, iar în rețea, e altceva, original. Total?

96

Half Life - Multiplayer

Primul joc pe care l-am jucat în rețea a fost DOOM. De acolo am primele influențe. De atunci joc cu mouse-ul, ștrafez încontinuu, încerc să mă mișc cât mai mult, "iau colțurile" ștrafând, nu trag cu racheta dacă inamicul e aproape, fug după cel mai apropait colț când aud zgomotul BFG9000-ului și tot așa. Următoarea influență a fost adusă de Quake. După el am rămas cu obișnuința să fac salturi când mă bat cu cineva în aceeaași cameră, să fiu atent și sus și jos, să arunc grenade în spate când mă retrag pentru ca inamicul să dea peste ele, să fac rocket jump etc. A venit Quake 2. El a reintrodus BFG-ul - un pic modificat - și a adus în joc Railgun-ul. M-am obișnuit să nu mă limitez la un număr redus de arme - obișnuință căpătată vrând-nevrând din Quake - să ochesc cu mai mare atenție și... etcetera. Obișnuințele astea sunt valabile probabil pentru o mare majoritate a celor care joacă 1st person shoot'em up-uri în rețea.

Tocmai de aceea vreau să subliniez că în Half Life multiplayer-ul este altceva. Cu totul altceva. Deosebirea principală dintre Half Life și Quake - spun Quake pentru că e cel mai reprezentativ în domeniu - este la tratarea damage-ului pe care îl fac armele. Half Life e mult mai realist. În Quake dacă ai armura roșie încasezi o rachetă în dinți și vreo două prin alte zone fără să mori. Asta nu se întâmplă în Half Life, unde ești un om, nu un tanc și ești tratat ca atare. Între Quake și Rainbow Six - care e realismul âl mai real - Half Life se află mai aproape de cel de-al doilea, având însă acțiunea îndeajuns de fierbinte ca să placă multora. Este probabil o îmbinare de mult timp așteptată - chair inconștient.

Să revin, însă. Această deosebire generează un cu totul alt gen de multiplayer. Mai milităros, mai meschin dacă vreți, mai atent, mai gândit. Mai puține reflexe și mai multă fantezie. Multiplayer-ul din Half Life nu se abordează ca în Quake. E drept că sari, te agiți și te miști ca să fii nimerit mai greu, însă e mult mai eficient să te tărăști, să te ascunzi, să te ferești după un colț de clădire și nu ștrafând de nebun stânga-dreapta.

Există hărți de multiplayer pentru Half Life cu o singură cameră - deloc mare - încărcată cu tot felul de obstacole, baricade, saci de nisip, ziduri, cazemate. Este însă o singură cameră de dimensiuni modeste, chiar mici. În Quake multiplayer-ul ar căpăta rapid un aspect de "Lupul și Iepurele". În jocul celor de la Valve, dacă folosești o abordare tip Quake a jocului și încerci să-ți urmărești adversarul în câmp deschis, îți găsești rapid sfârșitul, în cazul în care adversarul știe să joace și folsoește terenul corespunzător. Dacă ambii adversari încearcă să joace Quake cu armele și engine-ul de Half Life, jocul degenerează într-o serie de morți alternative, cât se poate de anostă.

Însă dacă fiecare se comportă ca un soldat pe câmpul de luptă - care nu iese în fața inamicului bazându-se pe abilitatea de a ștrafa și a sări ca o biligonguță pentru a nu fii nimerit - jocul devine cu totul altceva. Ceva foarte, foarte bun.

Înainte de a încheia, vă mai spun că Unu: engine-ul de Half Life are capacitatea de a reține în memrorie mult mai multe pete de sânge sau de la explozii pe pereți, astfel încât după un sfert de oră de luptă în doi, o cameră arată ca după un masacru în toată leagea. Și Doi: nu vreau să mă înțelegeți greșit. Nu spun că Half Life are un multiplayer mai bun decât Quake-ul. Este cu totul altceva. Nu se pot compara mere cu vaci. Merele din soiul "Quake" sunt savuroase, vacile din rasa "Half Life" dau lapte și carne. Simplu. Cum de n-or înțelege părinții că nu ți se face foame când stai la calculator?



Aici s-a jucat deathmatch în doi, nu mai mult de 10 minute. Capabilitatea engine-ului de a reține multe pete pe suprafețe e... evidentă.

Team Fortress 2

- mai mult decât un add-on -

Partea de multiplayer din Half Life a fost băgată mult în seamă și asta nu numai de producători, care au inclus pe CD ditamai editorul de hărți - Worldcraft 2.0 - ci și de renumiții de acum băieți de la Team Fortress Software, cei care au creat Team Fortress-ul pentru Quake. Ca să vă dați seama de dimensiunea problemei, aflați că se apreciază la ora actuală că circa 40% din serverele de Quake sunt de Team Fortress.



Un vehicul blindat din care coboară echipa adversă. Fraierii...

Team Fortress (1 și 2) este un add-on - de fapt o modificare a jocului - pentru rețea, care se joacă între două echipe, pe principiul unui **Capture The Flag**. Ideea de bază în TF, cea care face totul mai special este că fiecare membru al unei echipe poate aparține unei anumite clase, având caracteristici și arsenal propriu și, natural, posedând propriul rol în timpul conflictului.

În Team Fortress 2 există nouă clase în care te poți înscrie:

1. *Commander*
2. *Scout (Light Infantery)*
3. *Medic*
4. *Heavy Infantery*
5. *Rocket Infantery*
6. *Sniper*
7. *Commando*
8. *Spy*
9. *Engineer*

Ei bine, dacă Scout-ul e un tip rapid, cu armură ușoară, numai bun pentru a înhăța steagul inamic și a o zbughi la fugă cu el în dinți, un Heavy Infantery Guy e înarmat până-n dinți, se mișcă greoi, vorbește puțin și face multe. Inginerul construiește o turelă pe care o upgrade-ază și o alimentează cu muniție, Sniper-ul snipează în stânga și-n dreapta din umbră... fiecare clasă cu drepturile, atributțiile, avantajele și dezavantajele ei.



- Ce zici să-ți fac? Anestezie ca-n Doctor Queen. Măi, sigur la mână ești lovit?

Add-on-ul e gândit în special pentru multiplayer (max. 32) însă se poate juca și de unul singur având incorporați niște boți foarte șmecheri - cel puțin din câte se promite. Sunt 20 de hărți în care să-ți încerci puterile împotriva oponenților umani sau binari. Mai spun că în joc există vehicule blindate, tancuri și elicoptere și că armele sunt gândite să semene măcar cu alea din realitate și... gata spațiul.

Uprising 2

"Quousque tandem abutere Catilina patientia nostra ?"
-Cicero "Catilinare"

De obicei, despre un joc bun scriu ca și cum l-ar fi jucat toată lumea. De ce? Păi, pentru că, de cele mai multe ori, până iese revista îl joacă toată lumea. Despre Uprising 2, va trebui să scriu altfel.De ce? Urmează...

Acest joc m-a dezamăgit. Și asta din mai multe motive. Sincer, mi se pare o cosmetică nereușită a primei versiuni. Suport 3DfX, o simplificare a interfeței și în loc de condiment niște alieni răsuflați. S-o luăm pe rând. Povestea m-a năucit. M-am bucurat că există dar atât. Se vrea un fel de continuare epică a primei versiuni. Asta înseamnă că după ce te-ai răsculat, ai bătut forțele imperiului. "Căci când mă voi scula, pe mulți am să popescu io!" Ideea este că aceste forțe au fost înființate de mult cu un alt scop. Să țină alienii înafara spațiului cunoscut. Acum, s-a dus imperiul, s-a dus și echipa din BayWach. Vin Kri'isanienii sau, popular denumiții Trici, de la Trichordata Sauriformis Sapiens. Iaca asta-i povestea. Ce mai are titlul cu această acțiune, că doar nu ești de partea alienilor? Are doar interes comercial. În chestia asta, complet liniară pe 26 de misiuni împărțite în 3 campanii apar floricele epice cu victorii, cuceriri de noi teritorii, outposturi, convoaie, gargară pseudo militară. Povestea e doar cât să spunem că există. Nimic spectaculos și totodată nu calcă pe nervi. Dacă restul jocului ar fi ok, nu l-aș fi dărmat pentru poveste dar așa... puteau măcar cu asta să salveze ceva.

A doua problemă. Grafica.Jocul nu arată rău deloc. Faptul că din scenariu au apărut alieni a lăsat mână liberă design-erilor. Clădirile inamice, unitățile arată...într-un fel. Există o legătură frumoasă. Armele, peisajele, exploziile și restul efectelor ce vin cu 3DFx-ul sunt frumușele. Fiecare misiune se petrece într-un peisaj nou. Există misiuni de noapte, ce mai, una peste alta arată bine. O să spuneți că sunt cretin. Spun la început că-i o prostie, o problemă și pe urmă nu mă mai opresc lăudându-i frumusețile. Vă lămuresc pe dată. Ele, unitățile sărmanele arată bine, dar acea animație din Uprising 1, când eram absolut fascinat de prăbușirile "avioanelor ălora" care în dâre de fum se loveau în picaj de câte o citadelă și se sfărmau artistic, sau care după ce le-ai ciobit se loveau între ele în aer, a dispărut. Odată cu ea 22% din feeling. Peisajele arată atât de bine încât au scăpat de convenționalitatea artistică, dar atât acea convenționalitate cât și modul absolut haotic în care se mișcă Wraith-ul tău (care, by the way, nu înțeleg de ce a trebuit să-l facă hover) au făcut ca atmosfera să-și piardă greutatea. Am trecut de la pionieratul mecanic, în mediu ostil, revoluționar (Uprising-iționist) la un hover flou-flou. Păi să scrie în Avantaje, sau sus, la colegele de la Exces de joace de astea. Vă aduceți aminte de triunghiul Scut-Viteză-Arme? În care direcționai energia Wraith-ului pe ce aveai nevoie? Nu mai este. L-au scos. Era ca imensa manetă a unei locomotive cu aburi, al unui dispozitiv greoi. Era modul în care comandai mica ta fortăreață plimbătoare. Și se potrivea cu așa-zis-ul meniu de comandă, legătura cu satelitul, care arăta ca un fel de display al unui instrument upgradat de curând de la lămpi la tranzistori. Avea un iz Fallout-ian. Ei, acea interfață a rămas așa, dar toată măreția necesară pe câmpul de luptă s-a trezit ca o bere uitată sub pat. Este ca și cum au vrut să-i dea luciu și-au scuipat pe el și au dat cu o cârpă. Uite că fără să vreau am înjurat și interfața. Și credeți-mă este ceea ce trebuia înjurat cel mai tare. Orice margine a unui deal te soarbe parcă, apoi te trântește subtil într-o poziție de te miri cum de nu i se pune cârcel sărmanului tanc. Efect garantat atât în 1st cât și în 3rd person.

Într-un interview producătorul acestui joc spunea ceva de genul: Uprising s-a vrut o combinație de C&C și Quake și am arătat ce putem. N-am apucat să punem atunci tot. Atât grafic, cât și din punctul de vedere al scenariului, al unităților. Așa că ne-am apucat de Uprising 2.

Iar io vin și spun. Prima oară v-a ieșit, un hibrid, interesant și mișto. Acum ați ocolit cu măiestrie și C&C2 și Quake-le. Ce să mai spun că, aveau și Battlezone-ele drept etalon. Nu s-au învățat atunci când le-a luat Pandemic/Activision-ul caimacul de pe tort?

Să revenim la subiectul în cauză. Castravetele, este un fruct dicodiledonat... AI-ul. Data trecută nu strălucea. Acum, e asemenea unui bec de lanternă cu bateriile pe moarte. Și stai să te gândești. În momentul în care locațiile bazei tale sunt fixe, ce mari probleme de AI poți să ai? Ca să nu mă leg de faptul că echilibrul dintre tabere este ciobănește făcut. Alienii, au exact același fel de unități ca și oamenii. Sunt diferite doar ca înfățișare. Au o vopsea mai neagră pe texturi. AI-ul unităților tale este o sperietoare. Se întâmplă ca pe la sfârșitul unei misiuni, plimbându-te pe hartă să găsești pâlcuri de unități din subordinea ta directă admirând peisajul. N-au minte nici cât o găină blancă. Foarte repede jocul devine un soi de arcade în care mai chemi un ajutor din când în când. Iar aici lucrurile nu stau foarte rău. Oamenii s-au gândit să-ți dea ceva arme cu care să te exprimi și poți s-o faci destul de bine.

Una peste alta, Uprising 2 este un fel de add-on, slab. Ia de vezi scorul. Dacă n-avea editorul de misiuni...

- Afantana



Priviți cum ciunlește urechile tănculețul meu. Ascultă susurul kilowaților. În colț, deasupra barajului de la Vidraru, luna a răsărit cu veșmânt de... radar!





Sus: "Uite, e fum. Înseamnă că unchiul Tom e-acasă. Stai acasă!"
Jos: "Mai iute nea Prunariu, că ne-ajunge äia din spate"

General Info

Producator: CYCLONES
Distribuitor: 3DO
Web: www.uprising2.com

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M i740
*** - bine
CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent

Score Board

Dezamăgire mare din multe puncte de vedere. Grafică nu prea grozavă, sunet corespunzător. Monstrul de metal numit Wraith e dificil de condus.

60

"Crud voi fii cu-ai mei copii,
Mila nu-mi va da târcoale,
J'de mii de

Heretic 2

Haideți să tăiem brânza. Dacă n-ați jucat măcar demo-ul acestui joc și vă interesează subiectul trebuie să vă plimbați un pic cu liftul, ciorapii să vă dea afară din cameră iar șlițul să vi se blocheze închis. Chiar și așa pedeapsa e prea mică. Să vă nască pisica pe pernă și vorba poetului, să vă crească buricul! Sunt excentric? Stați să vedeți mai departe. În nebunia mea genialoid-abstractă voi face o afirmație zguduitoare. După toate încercările lui Raven să scoată ceva realmente valoros, de-abia acum au reușit. Nu spun că, vezi Doamne, restul hereti-hexenilor n-au avut nimic de zis, dar sublimul era totuși departe. Dacă ați jucat și ați scăpat de blesteme, atunci poate înțelegeți. Trebuie să vă spun că a trecut ceva vreme de când am terminat acest ultim joc al lor și nu mă mai aflu sub acea malefică aură entuziastă. Acestea find scrise, să divagăm

Diva

Vă aduceți sper aminte de sistemul nostru de notare, prezentat doritorilor prin Game Over numărul 4.

- Buuun coane Fănică. Două la prefectură.

- Ia stai. Grafica.

- Ooo, stăpâne să-ți explic minune. Se spune că produsele bune nu au nevoie de reclamă. Da și nu. Chiar fără nu se poate. Oricum, mie cel puțin mi-ar părea rău să nu mai văd o reclamă la Oddworld de exemplu. Ultima politică a celor de la Activision este de a prezenta mare cât un poster un screen-shot din jocul respectiv. De ce? Pentru că, cel puțin din punct de vedere grafic ia ochii mai repede și mai eficient decât vreo altă dibăcie. Ce să vă spun în rest. De 3Dfx? De efecte? Nu. Astea, de la un moment dat ajung să ți se pară normale. Obișnuite. Mai interesantă mi se pare concepția artistică. Împrăștiată pe mai multe peisaje și adaptată perfect necesităților jocului (adică fără să ceară multe) face ca aproape orice screen-shot să devină o frescă proaspătă. Nu m-am plictisit niciodată de vreo textură. Multe dintre ele le întâlnești o singură dată, sau cel mult de două ori, ceea ce înseamnă că oamenii nu au făcut un joc doar de dragul modificării engine-ului de Q. Iar nivelul detaliului te dă cu capul de parchet. Luminile care umplu fiecare cameră crează o atmosferă densă și incitantă. Este unul din jocurile la care peisajul te împinge înainte mereu. Îți dă mereu mai mult și mai mult. De aceea prefer să nu mai comentez grafica. O compromit.

> "Crud voi fi cu-ai mei copii,
> Mila nu-mi va da târcoale,
> Și j'de mii de procesoare,
> Bla-bla, bla, blaaa..."
> NICI-CE?!

Dar, dacă mă gândesc ce-mi place mai mult și mai mult și mai mult și... așa, cred că sunt vreo... 1, 2, 3,...6, 12, 35.2 lucruri. Dar pe primele locuri, la concurență, avem interfața, design-ul, animația, scenariul, muzică, mouse-ul meu cel nou, mă rog. Ia te uită, pe măsură ce vă spun îmi cresc pușchele pe libă. Phechati puhchelelol de pe lim_a mea!

Să luăm interfața. Simplă, nu împiedică pe nici un jucător înrăit de Quake, Heretic&Co, ba chiar se potrivește perfect. Și culmea, faptul că e 3rd person nu calcă pe nervi deloc ci aduce un plus de farmec. De vreme ce-ți vezi personajul, poate nu te mai identifici cu el atât de repede, deși în multiplayer fiind ușor customizabil poți găsi ceva reprezentativ, dar el devine lentila prin care se scurge povestea, acțiunea. El leagă totul de tine și dă un sens peisajului. În plus, lupta de aproape, unele sărituri, chiar și modul în care încasează diverse lovituri, în general toată interacțiunea asta cu mediul (cade, ia foc, se prinde de margini, sare cu ajutorul "bățului", etc) dă o nouă dimensiune și un alt dinamism. Iar dinamismul e foarte important. Ce, mai trebuie să vă spun cum e când se strivește de pământ? High velocity. Corvus este pe cât se poate de demn de rolul său. Noua perspectivă ajută la empatie. Cel puțin mie-mi venea să suflu în monitor când îl vedeam că lua foc. Chit că nu l-a pus nimeni să se bage p-acolo înafară de mine. Ceea ce vreau să spun de fapt, este că reprezentarea ta grafică dă un fel de înăițime, iar prezența ta în cadrul poveștii devine vizibilă prin tine însuți. Nu ca în cazul 1-st personurilor în care erai reprezentat doar prin cei din jurul tău. Ca un rege care "e făcut" se slujitori.





Sus: Expresia "..împarte picioare" un pic mai la propriu.
Dreapta: Mmm, șașlâc de porc, la țăpușă, stropit cu zamă de urechi de bou vânat în zi de joi la lună plină. Aiurea, un Phoenix Arrow.

Întunecimea voastră, Dănuț

La fel de important este echilibrul. Acel "sublim" de care vorbeam mai sus. Dacă ați înțeles că este, să vă spun pe unde. La arme, la îmbârligătura nivelurilor, la raportul acțiune-aventură ș.a. Și că



Senin de august fără gâscă (citiți din manualele alea de dinainte de 89 ca să vedeți ce și cum sau ca să vă reamintiți). Unul dintre deliciile oferite de corbul Raven.

General Info
Producator: Raven
Distribuitor: ACTIVISION
Web: www.heretic2.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300 64M i740
*** - bine
CeleronA/375 64M Voodoo2
***** - excelent









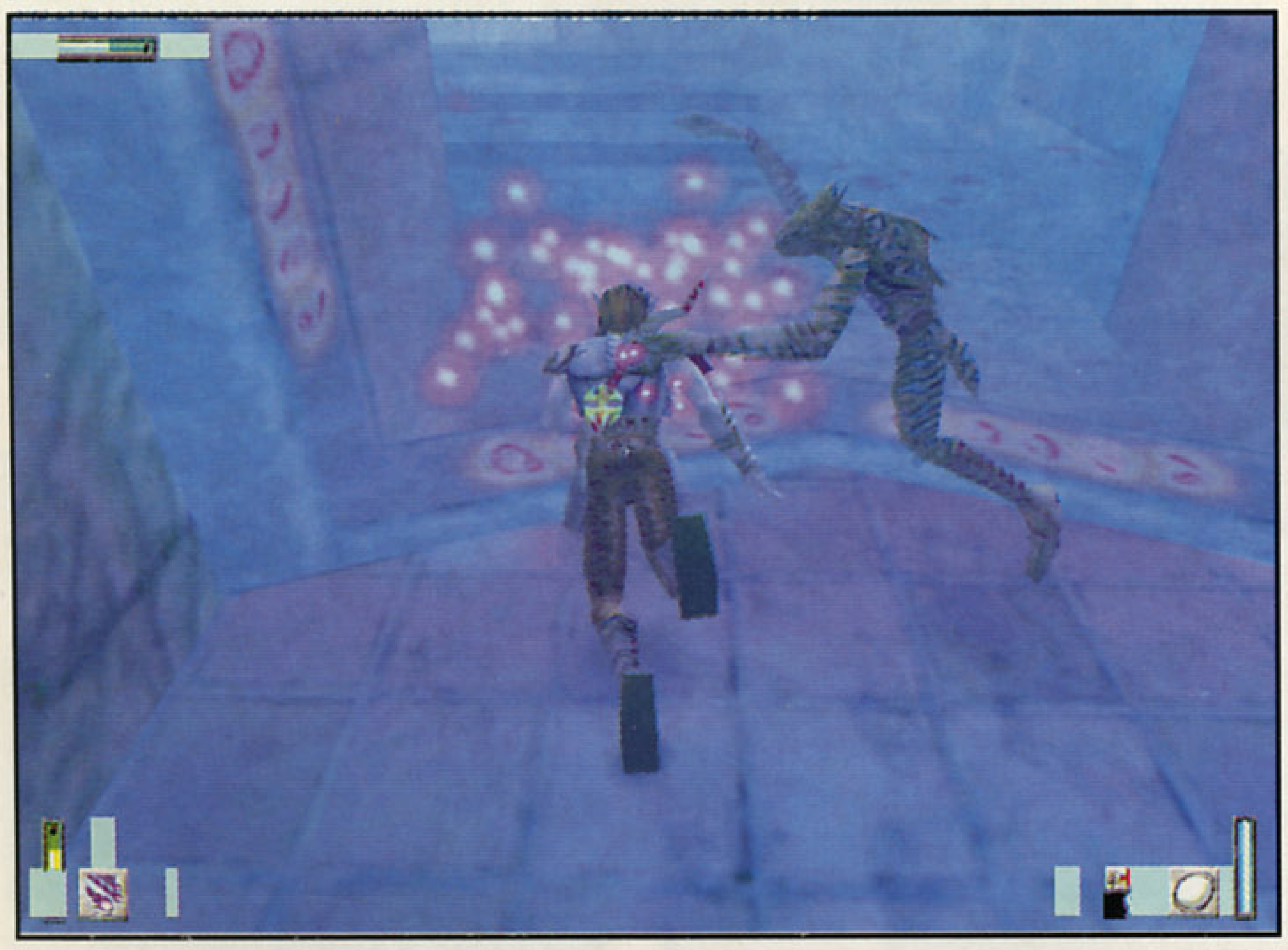
Sus: *Îîîn sfârşit... redacţia GameOver. Ăsta trebuie să fie almanahu'!*
Dreapta: *O idee! Ba nu, cinci. Ştiu! E aia... a lu' Brâncuşi! Pe columna mea dacă nu!*

veni vorba de arme, să gustăm din caș. O mirifică asemănare cu cele din Quake&Co. De la primul Heretic lupta corp la corp nu mi s-a părut o alegere înțeleaptă. Dintr-odată nu mai aveai loc de mișcare iar singura plăcere era despicarea dintr-o lovitură a unui monstrulec mai mare decât tine. Astfel transpunerea "balistică" a armelor din H2 mi-a venit ca un fel de recunoaștere a intuiției mele. Efectul? Toți (inclusiv eu) am prins drag de "staf". Este singura armă nonbalistică, dar care despică mirific. De aceea ne și place atât de mult "bâta". Ea este DIVA.

Restul, echivalente magice, frumoase, bine lipite în context ale mitralierelor, shot-gun-elor, rocket-launcher-elor Quake-iene. Echivalente aproape stricte d.p.d.v. al efectului, dar cu multă poezie. O poezie care adună tot jocul, o poezie care îi face pe unii înhăitați de Q&Co. să latre invers. Sunt cei pentru care numai "glonțu și sânjili pă păreți" fac deliciul unui joc. Nu zic nu. Dar știți vorba aia: "Cine nu castează-o vrajă dimineața, miroase a prost toată ziua!"

Scenariul

Să nu uităm că avem de-a face cu un action-adventure. El, mai înclinat spre acțiune și pe bună dreptate, căci de exploratul Larei Croft eram sătui trebuie vrând-nevrând să fie susținut de o poveste. Numai și pentru faptul că este continuarea seriei. Ei, putea fi banal și nu este. Este simplu - de genul - în cadrul unei povești trebuie să îndeplinești niște mici quest-uri - să faci rost de ingrediente, să prepari un leac, etc. - dar atât de fin încât niciodată nu te simți ridicol în postura asta de făt-frumos-cu-buricul-din-crom-vanadiu.



- Băiete, crede-mă pe cuvânt, n-ai ce căuta în mediul acvatic. Mergem mai bine pe mal şi acolo îmi dai cu oul ăla în ochi, mă faci găină şi după aia mai vedem. Hai, Corvus, nu fi copil rău.



Complexitatea nivelurilor și diferența dintre ele - treci de la sate la palate, la mlaștini și canyoane-dau aventurii tale adâncime, iar când un joc are adâncime, succesul lui este 50% rezolvat. Integrarea obiectelor în joc... cum să spun. Dacă ne gândim numai la altarele cu power-up-uri, care sunt integrate minunat atât grafic, epic, cât și ca utilitate în joc, ne dăm seama că oamenii au lucrat ca o echipă. Fiecare lucru este legat de conceptul jocului (adică justificat), de scenariu, bine integrat grafic; altarele de exemplu, în orice peisaj ar fi, într-o peșteră sau într-o catedrală, se potrivesc perfect, arătând bine cu numărul de poligoane necesar pentru a se mișca bine. Asta înseamnă o echipă bună.

Ei, acum să nu credeți că n-are și mici bug-uri. Când ți se întâmplă să rămâi blocat între două muchii ale vreunui obiect, sau într-o margine de lift i-ai da numai pumni. Din fericire treaba nu se înâmplă atât de des încât să devină frustrant. Muzica e bună. Sunetele absolut excelente. Adică, muzița ține atmosfera (cum e normal numai îmbinată cu FX-ul), vocile care apar sunt excelente atât "natur" cât și procesate iar sunetele au ceea ce le trebuie. Au greutate. Asfel încât, efectul grafic îmbinat cu cel sonor, să zicem când dai o vrajă o fac să fie kul de tot. Și pentru că vorbirăm de vrăji putem aborda alt subiect.

Sus: *Staff-ul este clar cea mai "plăcută" armă din tot jocul. Ba putem chiar să spunem că dezechilibrează un pic toată şandramaua, întrucât exisă tendinţa de a juca de la un cap la altul tot jocul folosindu-te numai de o singură armă.*

Defensiva!!!

Vrăjile defensive au un rol foarte plăcut și util. Meteoriții de exemlu (care pe mine mă duc ușor cu gândul la Daikatana - o să vedeți și voi de ce) au un efect de luat în seamă, atât vizual cât și practic. Ori arme defensive n-am prea văzut la Q&Co. Ele constituie o rezervă de ultim moment cu care te poți salva de multe ori la mustață. Nu-i frumos? Ah, și mi-am adus aminte. Nu întâlnești monștrii din primul nivel la următorul. Și boss-ii sunt mișto. Filmele de intro și de final deși făcute la St. Petersburg arată uimitor. Și i-o dă Tomb-Raider-ului. Și e foarte mișto. Și... și mai ce? Vreți să vă stric plăcerea să vă spun ce arme ai, ce fac ele, care-i povestea? Da? Mai citiți odată începutul! Mai bine puneți mânuța și-l jucați. Măcar faptul că-l cheamă Corvus ar trebui să trezească în voi legenda lui Gruia a lu' Novac. Haideți, oameni buni, în memoria omului ăla care s-a jertfit pentru patria noastră, în cinstea inelului său și spre frustrarea răilor otomani, dacă tot n-avem noi Elfi să vă placă acest joc. Să fim mândri de legendarii noștiri eroi. Gheonoaiooo, câte frag-uri ai? Și cei trei ciobănei, nu-s grozavi și ei?

- Afantana

Score Board

Muncit, foarte muncit. Parcă Raven s-a stăpânit până acum și în sfârșit s-a hotărât să ne arate ce știe să facă. De jucat, de către toată lumea.

93

"...niște scăpări **elementare** în **design-ul** jocului trag jucabilitatea în jos"

Turok 2

Unul din primele jocuri pe care le-am văzut pe o placă video acceleratoare - Voodoo 2, în speță - a fost Turok. Bineînțeles, prima impresie a fost excelentă. Uau! ce grafică! Uau! cum se vede apa! Uau! cum mor dinozaurii! După nu foarte mult timp am început să văd și minusurile: un control straniu al personajului, un peisaj ireal presărat cu biluțe colorate specifice unui jump'n run, arme inconsistente. Cu gândul la greșelile astea și la lucrurile bune văzute atunci am pornit Turok 2

Arca lui Noe nu e, corabia argonaților nici atât. Trebuie să fie vreun Enterprise, versiune pre-alfa, ceva...



Turok, personajul este un fel de indian cu influențe aztece. Cam așa ceva pare. Turok 2, jocul, este un 1st person în care joci rolul tipului de mai sus, iar inamicii sunt în principal niște șopârle aducând mai mult sau mai puțin cu niște dinozauri.

Ce se simte din primul moment este că producătorii au încercat să facă mișcarea personajului cât mai ca-n realitate. În general animației i-a fost acordată cea mai mare atenție. Asta înseamnă două lucruri, unul bun și unul rău spre foarte rău. Primul este faptul că monștrii când mor, mor foarte spectaculos. Adică se clatină, horcăie, se cutremură, se prăbușesc pe sol, unde se mnai zbat preț de câteva secunde și de-abia după aceea își sfârșesc existența. În plus există un număr destul de mare de animații, astfel încât nu vezi doi monștrii murind la fel, unul după altul.

Lucrul rău este că simularea unei adevărate vederi prin ochii unui perosnaj care, prin forța lucrurilor, se agită, sare, se cațără, fuge și alte alea, este dificil de făcut și riscă se devină mai mult decât obositoare pentru jucător. Exact asta s-a întâmplat în Turok 2. Imaginea se bâțâie în toate părțile în timp ce colinzi prin peisaj. Poate mișcarea o fi realistă, nu zic nu, însă e cu siguranță haotică și nu trebuie să joci mult timp ca să te ia durerea de cap, la cât se poate de propriu. O scăpare mare, după mine, a producătorilor.

Un alt lucru care s-a reproșat primului Turok a fost peisajul anost și lipsit de culoare. Lucrurile stau clar mai bine aici, dar nu cu mult. În sensul că peisajul e ceva mai încărcat, mai mergi pe un culoar, mai intri într-o cameră, mai traversezi o pasarelă, mai vezi o textură mai hoață de metal, ceva mai SF, mai tehnic.. În general există mai multe clădiri, mai mult 3D, dacă vreți, însă nu pot spune că e ceva extraordinar. Tot destul de anost este și, în plus, efectul ăla de ceață caracteristică a fost înlocuit cu un efect de întuneric dens care îți limitează drastic câmpul vizual, astfel că nu poți avea o vedere de ansamblu asupra vreunui peisaj mirific. Și mai apar încă ciucureii ăia colorați care culeși în număr de 100 îți dau încă o viață. Este un element caracteristic arcade-ului, alături de "sănătățile" care au forma unor cruci plutitoare negre-albastre, care nu prea au ce căuta într-un 1st person.





Sus: Individul din imagine are atâta minte cât să se ascundă după lada de față. E unul din lucrurile care te uimesc într-un mod plăcut de-a lungul jocului.
Stânga: Arcurile, mai normale sau mai "explozive" sunt armele cele mai dătătoare de feeling, cel puțin într-o primă fază

Ca să mai pomenesc și niște lucruri bune, o să vă spun că arsenalul este impresionant și că există câteva arme care merită măcar văzute. Una din cele mai reușite, ca efect mai ales, este simplul și grobianul arc. Combinat cu animația monștrilor, efectul de înfingere a săgeților într-o șopârlă dintr-aia este radical. Îți place. Săgețile rămân înfipte în respectiva bestie și o poți admira apoi agitându-se și dându-se de ceasul morții. Fără îndoială, una din cele mai reușite lucruri din joc. În rest, există arme câte-n lună și în stele - de la un fel de gheară, la cine știe ce plasma rifle, trecând prin arcuri, pistoale sau diverse tipuri de puști cu la fel de diverse tipuri de muniție. Dacă cei de la Iguana Entertainment își mai puneau puțin imaginația la lucru, nu lipsea mult ca butoanele corespunzătoare armelor să ocupe juma' de tastatură.

Jocul este deci nici prea-prea, nici foarte-foarte. După mine mi-ar fi plăcut mai mult dacă ți-ar fi dat armele de la început și ar fi pus niște monștri dintr-ăia nevinovați drept ținte vii, ca să poți experimenta câte ceva și să te poți minuna liniștit de animațiile respectivelor chestii. Așa însă, faptul că trebuie să explorezi un peisaj nu prea încântător, folosindu-te de o perspectivă "vomitivă", nu e prea plăcut, chiar dacă pe alocuri întâlnești lucruri care te lasă cu gura căscată de admirație. Fără doar și poate, Iguana Entertainment are potențial și încă unul mare, însă e păcat că niște scăpări elementare în design-ul jocului trag jucabilitatea în jos și, implicit, scorul.

- Bugs



Unul din locurile în care ai ce vedea. Printr-o întâmplare, s-a nimerit în preajmă și un foc. Nu se poate zice că e rău.

General Info
Producător: Iguana Ent.
Distribuitor: Acclaim
Web: www.turok2.com

Hardware Bench
Testat pe:
CeleronA/375 64M
Monster3D II 8M
Windows 98 directx 6.0
***** - excelent

Score Board
72
Frumos ca "simulare" însă nu mai mult de 10 minute. Frumos ca animație, mai ales ale monștrilor, însă nu mai mult de 10km parcurși printr-un peisaj... anost

Recoil

"Da, ăsta-i verdictul meu: bunicel"

Ce se întâmplă... când vine vorba de arcade devii foarte indulgent. Scopul scuză mijloacele spunea nemuritorul Gambeta. Asta nu înseamnă că articolul se termină aici. Din păcate, în aste vremuri nu mai putem savura ceva gen Xenon. Asta cel puțin până la apariția remake-ului de R-Type promis de curând. Având așa în istorie și ceva arcade-uri de mare valoare (inclusiv artistică) și mă refer aici la bătrânul Wetlands, vom altoi, moral doar, și acutala apariție acolo unde șchiopătează.

Recoil este un joc ieftin. Spun asta fără să am nici cea mai mică idee de prețul lui la tarabă, sau mai știu eu de ce (producție ș.a.) Spun asta, văzându-l. Un intro filmat pe Beta, cu niște amărâți de măscărici încearcă să uimească vlăstarele de până în 10 ani vechime. Apoi, cum să spun, fără să vreau să intru în politici pe care nu ne prea interesează, aș afirma totuși, că la capitolul joace, Virgin de mult și-a cam mâncat mălaiul. Revenind la joc, afirm. Ocolind penibilul din sfera "cinematics" jocul poate face să sfârâie de plăcere orice gamer, chit că e-nrăit, chit că e blambec ș-abia știe să dea drumu la calculator. La astfel de joace nu-i nevoie să știi să citești. Și să ne facem datoria, o s-o luăm conștiincios pe capitole.

Grafica de joc, face abuz de tot 3dFx-ul din dotare. Efecte peste efecte, texturi lucitoare chiar și unde nu-i nevoie, etc. Designul inamicilor e destul de nesărat, dar cum am spus, la capitolul artiști, Zipper - firma producătoare, poate să dea un anunț pentru posturi libere. Animația tancului tău, și "fizica" așa în general dau bine, dacă-mi permiteți o expresie neconcludentă. Interfața - cu toate că la prima atingere pare dubioasă, este destul de customizabilă și devine repede "prietenoasă" user-ului. Poți să-ți setezi "controalele" cam în toate modurile posibile - turelă, tors de tanc, corsor - dar nu-ți poți schimba tastele. În plus, opțiunea 1st - 3rd person face ca jocul să acopere multe gusturi. Sunetul este satisfăcător, nici prea 3D, nici îmbufnat. Muzica e bună, antrenantă și dă o palmă, artistic vorbind celor de la grafică. Ajungem acum la partea cea mai spumoasă, adică la puterea de foc. Ar trebui să spunem, dom'le, în epoca Wargasm-ului, să stai toată ziua (timpul de joacă) sau toată noaptea (același timp) în spatele unui tanc, la coada lui, ca să zic așa, devine "plictisitos". Ei, oameni buni, treaba se schimbă radical de rădăcină, dacă pe tancul ăsta îngrămădești țâbuji albaștri, roși, mine de vreo trei feluri, lasere, fulgere, rachete și bombe nucleare. Trebuie să vă spun că fiecare are efecte mirifice pe câmpul de luptă. Tunul cu napalm are efect mai mult asupra ta (adică atunci când îi primești încărcătura pe cocoașă) - trăgând cu el neavând așa mari satisfacții. Restul armelor având proprietăți și efecte diferite, tancul având o viteză și o animație cât de cât "adecvată ăstui jen" fac din Recoil un joc bunicel. Da, ăsta-i verdictul meu: bunicel. Merge aproape la fel de bine cu Cheat-uri ca și fără, este jucabil la fel de ușor din scutec sau din "jeacă de motor" și mie-mi ies rimele ca trase la polizor, chit că burțile mă dor. La anu' și'n viitor!

- Afantana







Sus: Din nou una caldă, una rece. Exploziile arată ele cum mai arată, însă texturile din jur sunt cel puțin neinspirate.
Dreapta-sus: Niște culori mai interesante nu cred că erau greu de găsit. Tancul e verde înțeleg, peretele canionului e maro aproape uniform... îl iert, dar biluțele alea de culoarea dropsurilor cu căpșuni sintetice... yuck!
Dreapta-jos: Un interesant efect de piatră aruncată într-o baltă.





Sus: Am distrus Controlul Misilelor, mai dau avionașu' ăsta jos, și mă duc să mă culc, că mâine am școală
Dreapta: Luminița de la capătul tunelului, build 0.94a, cu schije

General Info

Producator: fgdg
Distribuitor: dfg
Web: dfffg

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M Voodoo1
Windows 95 - directx 6.0
**** - foarte bine

Score Board

78

În branșa lui își face treaba. Nu-i o capodoperă, e un Arcade. Unul fără pretenții, plin de explozii.
Un joc buM. BuM.

"Una peste alta, **jocul** in single-player **nu** e prea **reuşit**"

Carmageddon 2

Io am mai spus că Max (amandoi de fapt) ăsta-i criminal si nu m-a crezut nimeni. Acuma sa va fie invatatura de minte si sa ma credeti altadata. Pana una alta scapa cine poate...

Pentru inceput am sa afirm ca nici primul si nici al doilea Carmaggedon nu aduc nimic original si sunt de fapt niste clone de TAXI (Ala pe trei dischete de erai tu mare sofer de Taxi si luai clientii... pe capota), dandu-va motiv sa aruncati cu oua si cu rosii stricate dupa mine.

Apoi imi voi retrage afirmatiile cu scuzele de rigoare si voi recunoaste ca primul Carmaggedon a fost o bestialitate de joc, care a reusit la vremea lui sa dea cu capul de pereti tot ce era joc cu masini , atat din punct de vedere al engine-ului cat si a celorlalte aspecte care l-au facut un joc de nota 11. In cazul de fata se pune intrebarea daca este sau nu Carmaggedon 2 un demn urmas al primului. Raspunsul in cele ce urmeaza... Carmaggedon 2 nu aduce cine stie ce noutati fata de predecesorul si destul de putine din chestiile promise. Din punct de vedere grafic, jocul sta bine in cazul in care un accelerator 3D bun gadila slotul PCI sau AGP din calculator si nu prea grozav in software render, in acest mod grafica fiind destul de hidoasa si jocul lent. Dar de asa ceva nu ar mai trebui sa ne miram si sa strambam din nas. Asta e...

In rest pietoni poligonali care se imprastie pitoresc prin peisaj cand sunt loviti, masini care mai de care mai demente, power-up-uri haioaso-aberante, circuite variate si destul de spectaculoase si tot restul de bonus-uri pentru violenta cu care te achiti de aceasta noua sarcina, anume Carmaggedon 2. Grafica este acompaniata de niste sunete cel putin la fel de bine realizate: scrasnetele masinilor in derapaj, tipetele pietonilor ingroziti si respectiv striviti fara mila, totul fiind acompaniat in mod ideal de o muzica semnata Iron Maiden si extrem de potrivita cu ce se intampla pe strazi. Din pacate sunt si cateva capitole la care jocul nu sta prea grozav...

Trec peste lucrurile promise si nerealizate cum ar fi AI-ul pietonilor (inexistent) si alte promisiuni care nu si-au avut rostul din start fiind foarte greu realizabile. Buba aia mare a jocului e miscarea masinii care e putin spus aiurea realizata. Controlul asupra masinii este foarte greoi si inclinat spre derapaj, rezultatul direct fiind o masina imposibil de controlat in anumite momente. O miscare cât de cât normală ar fi fost mult mai nimerita. A doua problema mare este AI-ul oponentilor care este zero. Acestia nu se vor rusina sa ramana blocati in anumite parti ala traseului (in special cele cu apa). Foarte rar reuseste vreunul sa te arda si sunt foarte usor de anihilat, asta chiar si pe un nivel avansat de dificultate. Un alt exemplu de cretinism artificial mi-a fost dat sa provoc in momentul in care am urnit un bolovan din varful unui munte si nu mai putin de 4 oponenti au fost aplatizati de bolovan in conditiile in care acesta era usor de evitat. Nu pot sa nu recunosc ca faza este nebuna la cap si arata de nu se poate, dar parca era mai bine daca mai ramaneau si ceva oponenti de distrus si prin alte metode... In singleplayer, la un anumit numar de misiuni normale, in care trebuie sa-ti distrugi oponentii sau sa termini cursa pe primul loc (ceea ce nu face nimeni, bineinteles), trebuie sa indeplinesti cate o misiune speciala care este complet aberanta in marea majoritate a cazurilor. Io nu m-am apucat sa ma joc acest joc ca sa sar cu masina de pe un bloc pe altul si sa distrug antene parabolice ca sa nu mai prinda nimeni din cartier bulgarii, in conditiile in care masina este foarte greu de controlat...

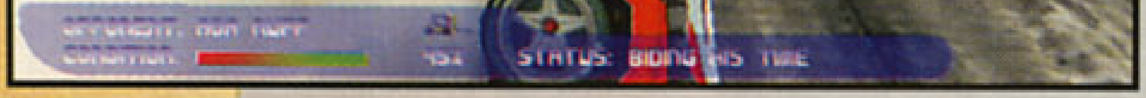
Una peste alta, jocul in singleplayer nu e prea reusit dupa parerea mea, alternand misiunile chiar tari cu cele ingrozitor de enervante. Cat despre partea de multiplayer nu este prea stufoasa, Carmaggedon 2 putandu-se juca prin LAN only, dar este foarte atractiv in rest. Nu lipseste (se putea?) bineinteles multiubitul mod de joc in retea "Fox 'n ' hounds" care era cel mai haios mod de a-ti petrece timpul la un Carmaggedon (Carmaggedon 2 de-acu...) in retea.



Accentul a fost pus tot pe distrugere, acrobație și violență, chiar dacă SCI a primit unele critici destul de vehemente legate de faptul că primul Carmageddon era orice, numai un "racing game" nu.







Mașina este la fel de zglobie ca în Carmageddon și ajunge la fel de dezinvolt în posturi de-a dreptul stranii.



In loc de concluzie...

Am sa va spun un secret... Mie nu-mi place Total Annihilation! Si nici Quake nu-mi place. Prefer Duke Nukem! Si-acum as face mai bine sa fug... Ca daca ma prinde "colectivul redactional"... De fapt nu mi-e frica decat de Max si Roger. Ei sa nu ma prinda, ca restu' e baieti blajini!

- Max, tu erai?? Heh, glumeam si io mă! Pune toporul ala deoparte ca glumeam ba! Nuuuu...

- Alex

General Info

Producator: SCI Ltd.
Distribuitor: GT Int.
Web: www.carmageddon2.com

Hardware Bench

CeleronA/375 64M
Monster3D II 8M
Windows 98 - directx 6.0
****** - excelent

Score Board

Un scor mai mic decât "strămoşul intemeietor". Ideea e aceeaşi, sunt lucruri bune in plus, multe. Însă sunt şi lucruri rele, in minus.

85

Myth 2

"...ne dăm seama că Myth 2 are foarte puține minusuri"

Când a ajuns la redacție Myth: The Follen Lords, ne-a cam rupt. Ce-i drept aveam noi o idee despre el. Ne minunasem de Myth: The Fallen Lords la vremea lui, dar tot ne-a rupt.
În primul rând din cauza universului în care ne-a introdus fără prea mare greutate, eu în special fiind mort după povești de acest gen -magie, necromanție, eroi, salvat lumea (asta mai puțin). Apoi vine felul în care este prezentată toată această mâncare de pește: prezentată sub formă de jurnal al unui soldat care încet, încet, din cauza morții comandantului la început și din cauza competenței apoi, urcă pe scara ierarhică pas cu pas. Din Myth: The Follen Lords se degajă o atmosferă apăsătoare (asta ca să nu-i spun înfricoșătoare), din care se vede că scenaristul celor de la Bungie Software știe meserie și încă bine.

Soulblighter începe cam la 60 de ani după Myth și, asemeni primei părți, este prezentat ca jurnal al unui trupete un pic plictisit de armată fiindcă nu se întâmpla prea mare lucru: niște hoți, niște mineri...

Numai că din lipsă de acțiune, treaba a cam dat în clocot. După cum ne spune și povestea, marele Miron Coz... ăăă, The Soulblighter, revine în scenă hotărât să apuce o bucată cât mai mare de copan.

Tehnic și ca joc, nu vine cu prea mari îmbunătățiri față de predecesorul său. Are același engine, interfața fiind un pic modificată, cam aceleași trupe la oameni fiind introdusă o singură unitate în plus și anume Mortar Dwarves, puțin spus radicali.

De partea cealaltă, în armatele Întunericului avem ceva mai multe trupe noi: Warlocks care dau cu un fire ball și "Intimidation Spell", Brigands și Dark Archers ce sunt niște oameni mai păcătoși care nu au rezistat promisiunilor Soulblighter-ului și acum fură și omoară fără a fi trași la răspundere de nimeni; ei sunt mai proști ca cei buni, arcașii fiind mai slab organizați, iar briganzii mai înceți decât omologii lor warrior-ii. Alte unități noi ar mai fi Bre'Unor care sunt niște bestii războinice, Mauls, sărmane brute cu înfățișare de porci mistreți și Fetch, foarte răi care trag cu niște fulgere devastatoare.

Calitatea peisajelor te face să te minunezi, fiind de un realism teribil. Când joci Myth2: The Soulblighter ai impresia că privești o luptă reală, într-un peisaj real, fapt care contribuie foarte mult la feeling. E ceva cu umbrele, cu texturile, ceva care dă un realism aparte terenului. Adică parcă nu e o textură de zăpadă, ci e chiar zăpadă adevărată. Au nimerit-o bine de tot la partea asta.

Tot la feeling contribuie și AI-ul inamicilor care este foarte bine pus la punct, chiar fiind frustrant uneori. Astfel monștrii te atacă pe flancuri, te atacă din 3-4 părți, îți atacă întâi Bowman-ii și Dwarves-ii de te face să mori de nervi și să te-ntrebi de unde atâta creier la niște monștri amărâți. Trebuie să spun că pentru a juca Myth 2: The Soulblighter trebuie fie să fii un strateg de clasă, fie să ai niște nervi de dural, fiindcă pentru a termina o misiune trebuie să o încerci de foarte multe ori, din diferite perspective, pentru a reuși. Câteodată ai șansa să nimerești de prima dată varianta corectă, câteodată te dai cu capul de pereți ore întregi până îți iese pasența. În Myth 2 s-au introdus interioare, astfel că ai parte de misiuni în castele, ceea ce dă foarte bine. O dată pentru că era normal să apară castele - ce univers magico-cavaleresc e ăla fără castele? - și pentru că mai adaugă o bucată de strategie la grămajoara deja existentă.

Bineînțeles că Myth 2 are parte și de multiplayer, având ca și Diablo parte de un site special, Bungie.net.





Sus: *Întâlnire de gradul III între niște pitici, niște cavaleri și niște cockteil-uri sovietice*
Stânga: *Poză scoasă ca să arate că există și lupte purtate în interior.*

Poți juca multiplayer și pe TCP/IP și IPX; și în materie de multiplayer, Myth 2 "rulează". Ai foarte multe tipuri de joc din care o să enumăr numai câteva:

- Assasin: fiecare echipă are una sau mai multe ținte, în funcție de câte echipe sunt, pe care trebuie să le elimine. Câștigătorul este cel care elimină cele mai multe ținte. Există și o variație a tipului de joc și anume Choke the Chicken care este similar cu Assasin numai că țintele sunt niște pui pe care nu poți să-i controlezi.
- Balls on Parade: fiecare echipă are la început o minge și trebuie să captureze, contra conometru, cât mai multe mingi.
- Captures: pe câmpul de bătaie se află un număr de mingi pe care trebuie să le duci lovindu-le în teritoriul tău.

După ce tragem linie și adunăm ne dăm seama că Myth 2 are foarte puține minusuri (numărul destul de mic de unități, dificultatea mare și interfața un pic "peste mână") și prin faptul că generează un univers aparte, sumbru și terifiant, iese cu mult din mulțime remarcându-se, la urma urmei, dacă nu ca un joc unic, bine realizat din punct de vedere tehnic și scenaristic, atunci măcar ca un demn urmaș al "celei mai bune strategii real-time din '98".

- Max





Stânga: *Lupta e în toi. Situația e echilibrată, ba chiar "albaștrii", ai mei adică, par superiori*
Dreapta: *Lupta a fost în toi, situația a fost echilibrată, albaștrii mei sunt acum inferiori nivelului solului, odihnindu-se prin iarbă sub forma unor bălți de sânge. Load game?*

General Info
Producator: Bungie Soft.
Distribuitor: GT Int.
Web: www.bungie.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300 64M Voodoo1
Windows 95 - directx 6.0
**** - foarte bine

Score Board
Scorul nu e mai mare pentru că, deși un joc foarte bun, Myth 2 a apărut după Myth. Asta înseamnă că nu există lucruri extraordinare în plus

87

"...ideea asta, hibrid de **Panzer General** cu RTT m-a încântat"

Close Combat 3

Noapte. Apartamentele Gates. Tăicuțul Bill stă la marginea patului cu baldachin și trudește cu mintea la niște idei noi pentru Microsoft. Cum acestea sunt prea vagi are nevoie de ceva îndrumări și în consecință se duce glonț la biblioteca ce conține aceași carte în 5000 de exemplare și alege una de pe raftul 3.1. Da, e vorba de "The Road Ahead"- bună carte dom'le! O deschide și...fliu,fliu din carte cade un fluturaș cu "Close Combat- A bridge too far". Un zâmbet înflorește-ncetișor pe fața făurarului de Windows: știe ce trebuie să facă Microsoft în continuare; The Road Ahead means Close Combat III-"The Russian Front".

Și Microsoft a făcut întocmai. Și nu singură, ci ajutată de Atomic Games, suspectați că ar putea să-și aducă prinosul de talent la realizarea engine-ului, interfeței și a altor detalii de concepție. Fructul colaborării lor, adică Close Combat III continuă seria CC, schimbând decorul de la plajele Normandiei la zăpezile rusești de pe frontul de est. Războiul Mondial 2 a constituit tema multor jocuri de strategie și continuă să inspire producătorii de profil. Close Combat III nu face excepție și tot de WW2 se "ocupă", mai exact de partea în care nemții câștigă ceva Vaterland de la Mama Rusie după care sunt conduși de hoardele bolșevice până acasă la Berlin unde ajung exact în mijlocul petrecerii. Toată povestea se desfășoară în joc de-a lungul a 15 campanii împărțite în 16 operațiuni, și e necesară precizarea că s-a menținut adevărul istoric în limitele jucabilității. Adică detaliu. Acuratețe.

Appoloxeum

Trebuie să vă mărturisesc că ideea asta, hibrid de Panzer General cu RTT m-a încântat și mi se pare o direcție bună de urmat în industria jocurilor de strategie. Cei care au jucat seria Panzer General vor recunoaște destule elemente specifice genului când vor vedea Close Combat. Unitățile câștigă experiență dacă supraviețuiesc luptelor, devin mai redutabile, primesc medalii dacă prestația lor e ireproșabilă, deci se impune o abordare mai rațională a tacticii. Frumos și demn de menționat e faptul că terenul influențează apreciabil desfășurarea luptei și o mare parte din logistică se construiește studiind în detaliu locul luptei. Secțiunea de "deploy" e foarte importantă în condițiile astea: fiți chibzuiți și deploy-ați ce și unde trebuie. Ignorați aspectele astea și veți avea parte de un cor de răcnete nespus de sugestiv pentru că am uitat să vă spun, dar partea asta e foarte bine realizată-n joc. Și fiindcă nu era suficientă tonalitatea baritonală a urletelor, poți seta ca ambele tabere să urle-n engleză sau în limbile lor materne. Lăsând gluma la o parte, sunetul, pe ansamblu, e bine realizat și contribuie la feeling. Pe mine personal m-au impresionat nemții cu mesajele lor (Deutsch) reci și la obiect, chiar dacă parțial incomprehensibile pentru mine (citeam traducerea în stânga jos a





Sus: *Jocurile de iarnă de la Kremlin. Imagine luată cu camera montată pe casca porumbelului păcii.*
Stânga: *Pastel de mărțișor cu tancuri și ghiocei. 1943 toamna.*

ecranului). E drept că și rușii sunt de un pitoresc reconfortant ("Do zdrastvuiet Stalin!! Uraaaa...Za Stalinu!!").

Bătăliile durează surprinzător de puțin (cca 20-30 de minute) deși hărțile sunt ceva mai mari decât în Close Combat I și II. Asta, pe de-o parte e bine fiindcă dă un dinamism aparte, dar e și supărător după un timp când te obosește ritmul stahanovist al campaniei respective. Tot referitor la unități vă mai spun vouă acestea: da, suportă waypoint-uri, da, varietetea lor e bine dozată, au puțini parametri și acoperă nevoile tactice chiar și ale unui strateg maniac; ordinele ca "ambush", "defend", "sneak" sunt binișor realizate și permit tactici, chiar dacă nu "Waterloo style", măcar decente. Unitățile cu rol de comandă au un rol bine conturat, îmbărbătează subordonații, contribuie la calitatea reacțiilor acestora, refac moralul celor panicați, deci folosiți-le cu încredere.

Indubitaborum

Am lăsat mai la urmă partea asta fiindcă mi-e sufletul cernit și jalea cea amară îmi pârjolește sufletul.Dom'le, AI inamic- IOC! Adică aproape ioc, în sensul că știe unde sunt "victory points" și e capabil să se deplaseze rectiliniu spre ele. Nici vorbă, unitățile pe care le comanzi răspund și se comportă bine, dar cele pe care le comandă pisicul sunt în trafic rău de tot. "Tacticile" AI sunt foarte previzibile și ușor de contrat cu niște măsuri de bun simț. Noțiuni ca atac pe flancuri, ambuscadă, sunt inadmisibil de superficial tratate pentru un joc RTT cu pretenții cum e Close Combat III. Gradul de dificultate emană din aspecte ca superioritatea numerică, condiții de climă, teren, deci "drept la țintă". De unde provine ceața ce intră pe sub ușă? Poate de la faptul că CC II- "A bridge too far" a fost best war game anul trecut? Poate nu....

Stipulator

Filmele sunt chiar bune, alb-negru pentru contextul epocii (o idee zgâriate), și chiar suspectez că ar fi originale, adică cu oameni și tunuri din WW2. Multiplayerul e bun, nimic de zis, scapi de AI-ul năucitor și ai posibilitatea să alegi un AI mai de calitate; trebuie să ai vreun coleg care a fost la cercul de șah. Fața întunecată a multiplayer-ului aici e reprezentată de faptul că fiecare jucător, pe LAN, are nevoie de CD.

Dincolo de toate aspectele mai sus prezentate, jocul are un farmec propriu și destule aspecte pozitive. Cred, deci că nu se face să nu-l jucați, acordați clementă lui alpha AI și dați o fugă pe frontul de est, să vedeți și voi oțelăria "Krasnîi Octiabri".

- Blom

General Info
Producator: Atomic
Distribuitor: Microsoft
Web: www.microsoft.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300 64M
**** - bine
timpi foarte lungi de incarcare

Score Board
Grafica "merge", deși pe alocuri clădirile arată prostesc din pricina perspectivei. Ideea e bună, AI-ul e "pe lângă" de multe ori în situații clare
73

Sentinel

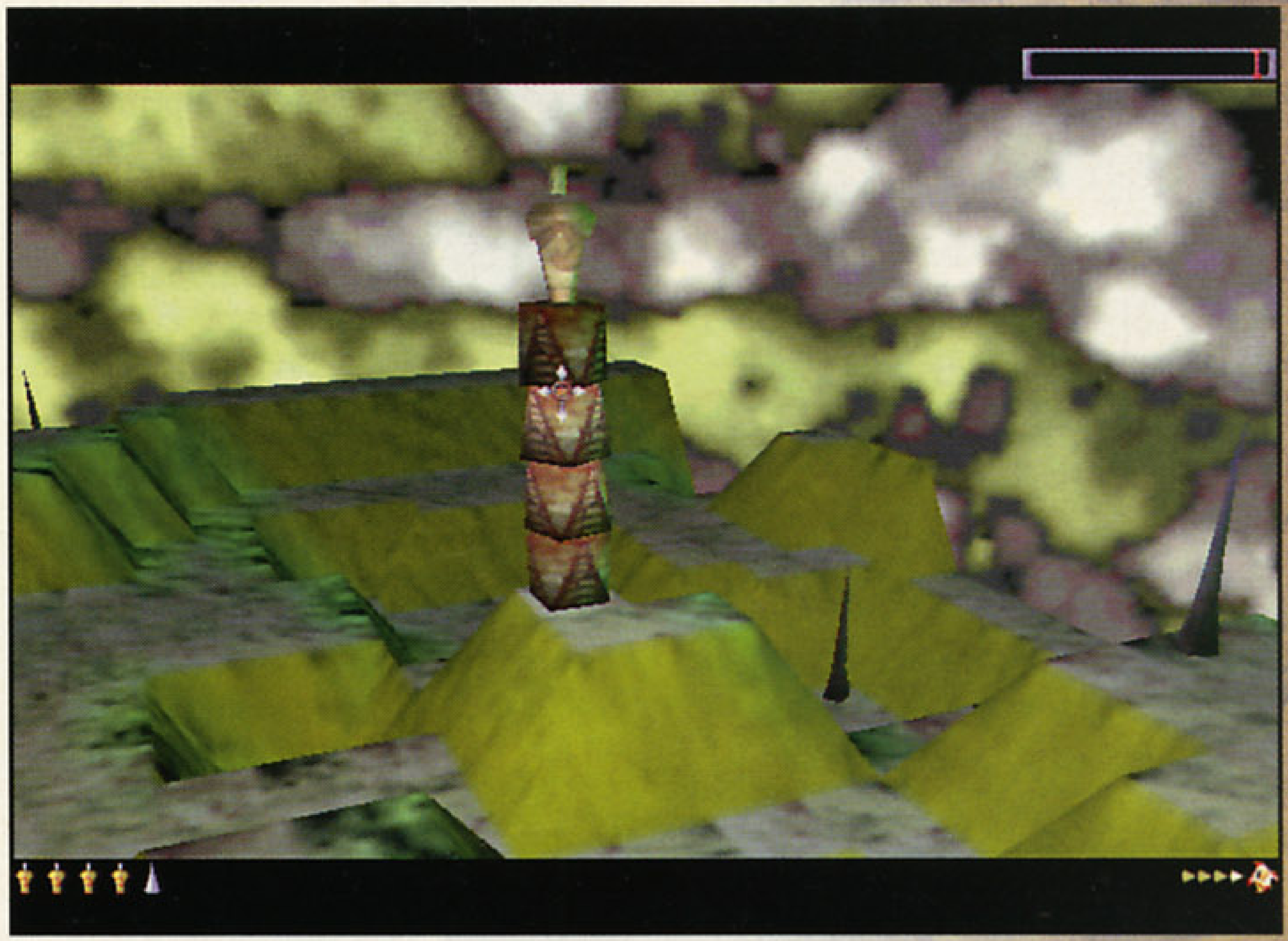
"Remake-ul ăsta e binevenit pentru cei dintre noi care au jucat Sentinel pe Spectrum"

Vă povesteam în numărul anterior despre un tip, Jeff , ideea sa şi jocul Sentinel apărut în urma acestei idei. De fapt era demo-ul jocului "The Sentinel Returns", un remake al Sentinel-ului, conceput să respire în PC şi nu în Commodore sau Spectrum şi multe din elementele necesare unei impresii finale lipseau...

De atunci a trecut ceva vreme, 2000 countdown-ul PRO TV s-a mai decrementat în stilul lui impersonal şi profetico-omniscient iar Psygnosis a terminat, aşa cum a promis "The Sentinel Returns". E un joc destul de controversat a cărui mare merit constă într-o originalitate rar întâlnită (poate doar la Galapagos) şi care reuşeşte să genereze un mic univers simplu, cu legi proprii.

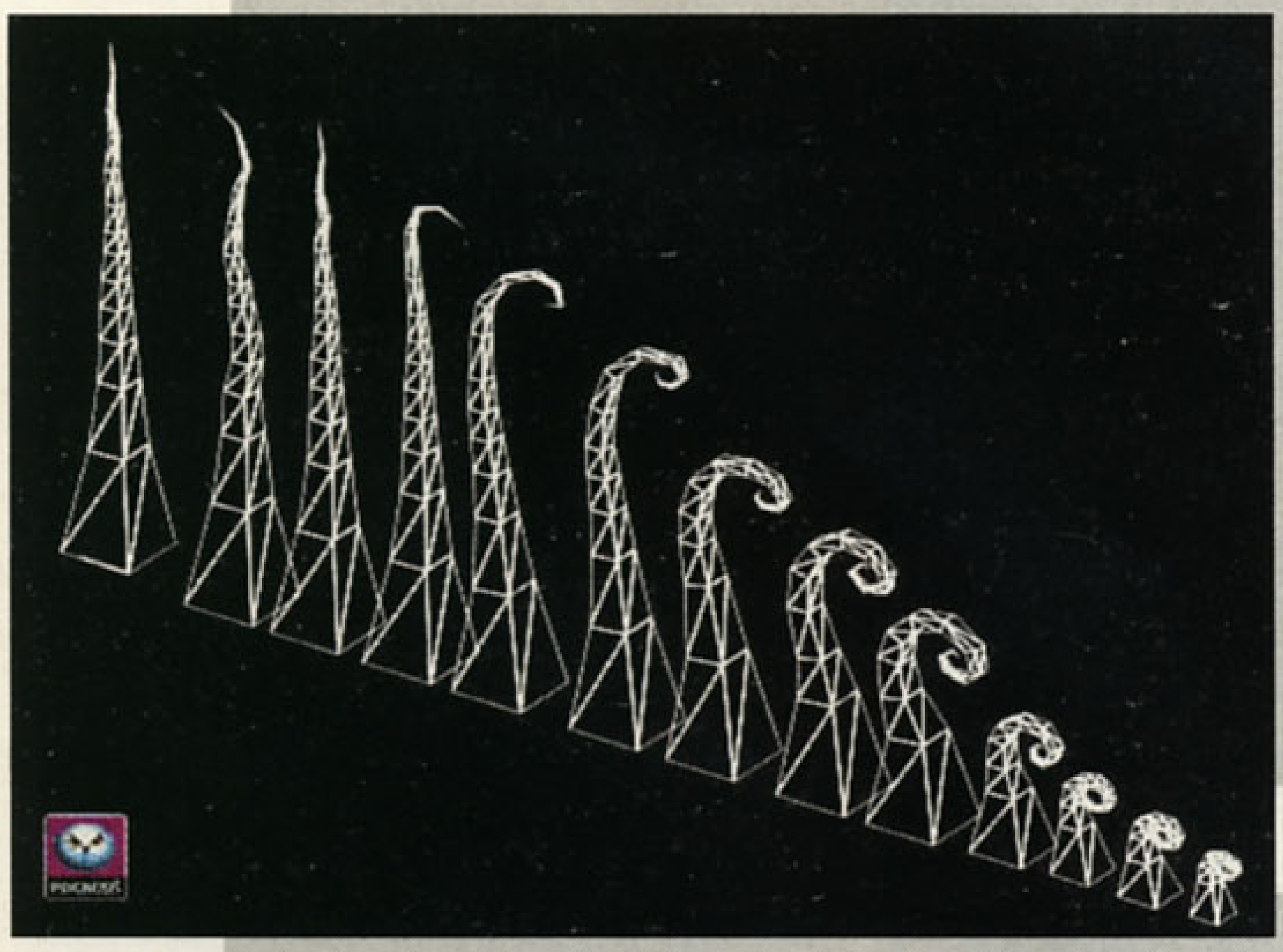
Eu fac parte dintr-o generaţie care a "prins" Spectrum-ul la apogeul existenţei lui, pe vremea când PC era un-nu-ştiu-cum-şi-un-nu-ştiu-ce. Când am jucat prima oară Sentinel (pe Spectrum) am fost foarte impresionat de idee, de simplitatea debordantă a conceptului şi nu în ultimul rând de realizarea grafică. Pe Spectrum era destul de greu să creezi o perspectivă 3D iar jocul se prezenta neaşteptat de bine sub aspectul ăsta; peisajul era un fel de tablă de şah tridimensională, de dimensiuni mai mari, iar obiectele erau poligonale.

La începutul fiecărui nivel porneai din cel jos punct al tablei respective iar scopul era să ajungi la vârf, poziţie deja ocupată şi bine păzită de o Santinelă. Modul de deplasare era ciudat, practic pentru a te deplasa într-un alt punct trebuia să creezi un corp acolo în care-ţi transferai "eul", urmând apoi să absorbi corpul din care ai plecat.Cu ajutorul unor "boulders" (un fel de bolovani mai finisaţi), pe care-i aşezai unul peste altul, câştigai înălţime aşezând un corp în vârf şi transferându-te în el. Penntru a împrospăta rezerva de energie trebuia să "absorbi" copacii care populau spontan peisajul; restricţia de bază era că nu puteai creea/absorbi nimic decât la aceiaşi "altitudine" cu tine. Santinela se rotea uniform şi relativ lent, "scanând" terenul din în jurul ei şi dacă te "scana" îţi absorbea treptat energia până la...sfârşit. Desigur, puteai eschiva construind la repezeală un corp în afara câmpului ei vizual şi transferându-te în el.





Sus: *Privind in abis, sfidator şi "deasupra tuturor" - zi-le Santinelo!*
Dreapta: *Să ai o pălărie suprarealistă, hm, mai treacă-meargă da' piscu' ăla...şi fularu'...*



Silvicultură aplicată pe fundamente darwiniste

Dacă reuşeai să ajungi la aceiaşi înălţime cu Santinela, aveai dreptul şi obligaţia să o absorbi şi să te postezi în locul ei terminând nivelul.

Aşa stăteau lucrurile pe Spectrum..."Sentinel Returns" are aceleaşi reguli dar în plus are avantajul PC şi tot ce derivă din el - grafică accelerată, sunet. Culorile extreme şi efectele de iluminare creează un efect halucinogen care place fară doar şi poate încă de la primele nivele. Muzica contribuie şi ea din plin la atmosferă, fiind compusă de John Carpenter (vinovat şi de muzica din filmul Halloween); trebuie să vă spun că muzica mi se pare foarte inspirat aleasă, câteva melodii fiind adevărate masterpiece-uri. Sub aspectul general al realizării, nu mi se pare că se poate reproşa ceva jocului: grafica e muncită, sunetul şi muzica aşişderea. Nu uitaţi că simplitatea graficii a fost impusă de concept, aşa că nu i-o luaţi în nume de rău.

"Sentinel Returns" vine cu ceva nou şi probabil aşteptat de către cei familiarizaţi cu acest joc şi anume jocul multiplayer. Secţiunea de multiplayer oferă posibilitatea unei confruntări cu Sentinel-u' colaborând sau nu cu tovarăşii de reţea. Am jucat cu Paul şi nu mi s-a relevat o jucabilitate extraordinară dar consider că e direct influenţată de numărul de jucători; personal găsesc mai bun single player-ul din punct de vedere al feeling-ului.

Remake-ul ăsta e binevenit pentru acei dintre noi care au pierdut nopţi jucând Sentinel pe Spectrum şi râvnind s-ajungă la Mecca de la capătul celor 10000 de nivele. Şi nu numai pentru ei. Nu-mi fac iluzii că un outsider care şi-a făcut botezul focului cu C&C, Doom şi Warcraft va fi de neclintit din faţa calculatorului când va juca "Sentinel Returns". Totuşi, nu cred că va rămâne indiferent la cele câteva atuuri incontestabile ale jocului şi la experienţa inedită pe care o oferă. Jucabilitatea e variabilă şi din punctul ăsta de vedere; nostalgia jocului de Spectrum contribuie foarte mult la "satisfacţia cosumatorului". Şi mai e ceva. Jocul nu are o poveste, o întâmplare sau un filmuleţ care să te lămurească cine, de ce, cum şi unde. E o acţiune deliberată a Psygnosis-ului fiindcă şi manualul e scris într-un stil obscur şi "oniric". Cauza? Efectul? Febra aceea de a ajunge la capat (aici sunt doar 600 de nivele) şi de a vedea cine, de ce, cum, unde şi cu ce.

Iniţiativa de a aduce din nou în lumina reflectoarelor un joc ca Sentinel, care a încântat generaţii întregi, e absolut lăudabilă. Iniţiativa de a juca câteva nivele şi de a gusta măcar puţin din farmecul jocului ar fi măcar lăudabilă. Încercaţi.

-Blom

General Info
Producator: Pygnosis
Distribuitor: Psygnosis
Web: www.psygnosis.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300 64M Voodoo1
Windows 95 - directx 6.0
***** - excelent

Score Board
Primejdios de notat din pricina "nostalgiilor" inevitabile. Original, fără nici o îndoială, dar riscând să devină plictisitor la un moment dat.

74

"...e ocombinaţie de RTS cu RPG de n-aţi mai văzut până acum."

Magic & Mayhem

Problema cu Magic&Mayhem e că eu îi ştiam pe cei de la Mythos în urma X-COM-ului III şi m-am cam şocat să văd de la ei ceva cu vrăjitori, magii, creaturi ale luminii şi întunericului, precum şi altele asemenea.

Lucruri de baza

Iată câteva creaturi şi vrăji care fac nişte lucruri drăguţe în joc. Bine de ştiut.

Faun
Obiect magic: Holly
O creatură numai bună de folosit, cel puţin în faza de început a jocului. Nu costă foarte multă mana şi se descurcă onorabil în luptă.

Brownie
Obiect magic: Mandrake
Fuge de luptă fără să şovăie mult, însă e folositoare datorită pasiunii pe care o are pentru culegerea diferitelor obiecte şi artefacte din peisaj.

Phoenix
Obiect magic: Alectorius
Zboară, dar încet şi nu se bate extraordinar, însă nu e afectată de foc, iar în momentul morţii se comportă ca o mică bombă, lucru foarte util în anumite momente. A se "folosi" fără milă.

Giant Bat
Obiect magic: Mandrake
Zboară rapid, fiind excelent pentru acţiuni care necesită mişcare rapidă, în special pentru ocuparea locurilor generatoare de mana. E posibil, în cantităţi mari, să atace cu succes vreo creatură mai solidă.

Cure
Obiect magic: Brimestone
În afară de cazul în care misiunea e împânzită de "mâncare" (pâini, peşti, mere) care să restaureze sănătatea, nu e bine să lipsească din repertoriul magic.

Gorgon Stare
Obiect magic: Tincal
Folositoare mai ales pentru paralizarea vrăjitorului inamic, în timp ce creaturile celelalte din subordinea-ţi îi dau în cap.

Astea sunt câteva din lucrurile elementare. În rest, fantezie şi... strategie, că material este.

Ceea ce m-a surprins plăcut în primul rând e că prin Ma&Ma nu au vrut să facă o strategie în timp real convenţională, un Warcraft care s-ar fi pierdut în avalanşa de clone ale genului. Nu există clădiri care să producă ceva, nu există vreun cărcăiec care să adune resurse în sensul convenţional al acţiunii, totul se produce la altă scară, într-un peisaj mult mai complex şi cu o linie epică mult mai pronunţată. Mai pe româneşte e o concepţie nouă de combinaţie de RPG cu RTS, de n-aţi mai văzut până acum.

În esenţă tu eşti un vrăjitor care se plimbă prin peisaj şi care "summonează" diverşi monştri pe care-i selectezi frumos, ca pe tancuri în C&C, şi-i trimiţi peste vrăjitorul advers, tip care efectuează şi el aceeaşi manevră. Peste ei, ca şi peste cei ai oponentului, poţi executa diverse vrăji cu efect fie recomfortant, fie apocaliptic. Monştrii sunt obţinuţi folosind mana, care reprezintă resursa de bază pe acele meleaguri, ce se obţine plasând pe unul din subordonaţii tăi în nişte locuri pe nume "places of power". Cam până aici se întinde partea de strategie în timp real.

Partea de RPG e reprezentară în principal de faptul de faptul că eşti şi tu om şi ai nişte caracteristici pe care ţi le dezvolţi printre misiuni pe baza punctelor de experienţă pe care le-ai acumulat. Astfel poţi să-ţi ridici numărul maxim de creaturi pe care le poţi avea la un moment dat, maximum de mana sau sănătate. Pe de altă parte şi monştrii sunt oameni şi au nişte caracteristici constante, ce-i drept, dar destul de reliefate. În al treilea rând, mai sunt şi obiectele din misiuni, care au totuşi nişte funcţionalităţi mai complexe decât cutiuţele din Command&Conquer.

Premieră pe ţară este modul de selectare al vrăjilor, magiilor & stuff. Există trei tipuri de sloturi: Chaos, Neutral şi Law , pe care ei , din motive care îmi scapă le-au denumit talismane. Şi mai există o grămadă de artefacte speciale, magice, care aşezate - între misiuni - în unul din sloturile mai sus menţionate execută o magie sau alta. De exemplu obiectul Hemlock aşezat în slotul Chaos face vraja Pestilence, în slotul Neutral - Lighting, iar în ultimul Fountain of Life. Cu experienţa acumulată mai poţi lua câte un slot - tot între misiuni - în care să-ţi aşezi noile obiecte câştigate. Şi uite aşa ajungi la o bucătăreală internă care te pune în situaţia de a alege care dintre funcţiile unui obiect te ajută mai mult, astfel încât să ai şi nişte vrăji ca lumea cu care să-i dai în cap adversarului când îl vezi, nişte malaci puternici cu care să-ţi impui punctul de vedere precum şi nişte stripteuze care să-ţi încânte ochiul.









Sus: Eu, unchiul vrăjile , creaturile şi bătaia
Dreapta-sus: Îndreptarul despre cam tot ce vrei să ştii în joc
Dreapta-jos: Iatămă cocoţat pe locul unde se extrage mana. Cine mai e ca mine?

Scenariul zice că eşti tânăr, neliniştit şi ţi-a dispărut unchiul vrăjitor de acasă, iar ce e mai grav e că ai dispărut şi tu după el. Aşa că alergi pe vreo trei lumi diferite să-l găseşti, luptă cuminte alături de tine un timp, şi să ajungi înapoi. Pe drum întâlneşti persoane care-l agreează şi care-ţi oferă bere şi persoane care nu-l agreează şi-ţi oferă alt gen de distracţii. Scenariul e foarte bine integrat în misiuni, explicându-ţi de ce faci aia şi nu aia şi de ce ai luat atât de puţină experienţă de data asta.

Pe lângă "campanie" mai sunt disponibile un quick battle în care te troznesc mai mulţi vrăjitori şi un oarece multiplayer. Treaba cu adevărat tare e sentimentul de mare strateg pe care îl ai la început când ai de ales între o groză de artefacte.

Ca defecte se vede că băieţii mai au nevoie de ceva suport tehnologic care să mai salte din capabilităţile engine-ului şi să permită o grafică mai finuţă.

- CZ

General Info
Producator: MYTHOS
Distribuitor: VIRGIN
Web: www.MythosGames.com

Hardware Bench
Testat pe:
CeleronA/375 64M
Voodoo2
Windows 98
*** - merge

Score Board
Uşurel, micuţ, drăguţ foarte original, bine echilibrat, dar dezavantajat un pic de grafică şi engine
89

Railroad Tycoon 2

"Cu mașinăriile și caii lor de foc, fețele palide goneau bizonii..."

În zorii deceniului 183, micuțele și fragilele triburi de indieni americani au avut parte de încă o surpriză din partea omului alb. O surpriză de proporții, care va schimba la față întregul continent nord american și va crea sumedenie de legende cu "self-made-man". Personaj reflector. Lupul-Bolnav-Și-Cu-Varice, un cetățean Sioux, privea îngândurat cum Calul de Foc își ițise capul și-n zăvoiul unde el și tribul său obișnuiau să vâneze. Cu mașinăriile și Caii lor de Foc fețele palide goneau bizonii, ruinând astfel unica ramură a economiei Sioux. Indianul își exteriorizä furia și consternarea printr-un urlet bine dozat după care porni spre satul său să ducă alor săi vestea proastă. Sfârșitul introspecției.

Și totuși, calea ferată a însemnat și un progres extraordinar care a propulsat economia pe culmi nebănuite de prosperitate, a creat sumedenie de locuri de muncă și a permis tânarului și harnicului popor american să călătorească mai mult și mai des.

Astfel, un joc cu trenulețe, o strategie economică cu trenulețe mai exact nu poate fi decât binevenit, mai ales că îl joci din perspectiva omului alb și nu a indianului. De când mi-a parvenit Railroad Tycoon II am pierdut zile-n șir jucându-l, am sufletul greu și simt nevoia să împartășesc impresii. În primul rând trebuie să vă spun că mi-a plăcut interfața cu puternic iz de ani 1800 și colorată cu tente ruginiu prietenos. Grafica e mult îmbunătățită față de stramoșul său, Railroad Tycoon I și arată chiar bine în culori pe 16 biți. Cu filmulețele e altceva; și ele dau bine dar au culori pe 1 bit, adică alb-negru.

Cam ce trebuie să faci? Ești ditamai managerul de companie de căi ferate și trebuie să-ți iei foarte în serios funcția. Adică să așterni cale ferată între diverse orașe, să construiești gări, să dai dispoziții vis-a-vis de ce să transporte trenurile, de unde până unde și cât. Nu mă pot abține și trebuie să vă spun că jocul se joacă pe două planuri: compania și personal; compania are finanțele ei administrate de tine iar tu, la rândul tău ai finanțele tale pe care tot tu le administrezi. Banii companiei folosesc la extindere, la sporirea randamentului ei iar averea personală îți conferă, direct proporțional, ceea ce se cheamă "purchasing power".

Pentru maniacii care se dau în vânt după sute de butonașe, rapoarte și meniuri: țineți minte trei cuvinte-jucabilitate, complexitate, egalitate. Jocul e destul de complex în rapoarte & stuff ca să-ți dea feelingul de director cu greutate, asaltat informațional dar chestia e bine dozată și nu-ți pune nervii pe bigudiuri când consulți situațiile respective.

Pentru bunul mers al lucrurilor, când vă dedați la un scenariu RTII, trebuie să țineți cont de un principiu microeconomic de bun simț și să transportați o marfă acolo unde vedeți că există cerere pentru marfa respectivă(pentru că acolo "sunt banii dumneavoastră"). Profiturile pot fi maximizate și cumpărând fabrici, ferme, ogoare care îți aduc și ele venit dacă sunt aprovizionate cu ce trebuie.

Un lucru frumos și bine gândit la acest joc e faptul că situația economică se schimbă din când în când, trecând prin stadii ca



Într-un acces de furie, am vrut să trec cu calea ferată prin căsuțele alea galbene. Dar când am văzut bietele oițe...am dat-o cotită.

prosperitate, boom economic, normalitate. Poți specula schimbările astea la bursă și obții ban pe ban dacă ești inspirat și riști un pic. Ziarele te țin la curent cu ce se întâmplă în economie, în societate, cu diferite evenimente și e indicat să iei de bun ce scriu pentru că sunt jenant de obiective și nepărtinitoare.

Barometrul activității tale de manager rapace e reprezentat de consiliul de administrație care, la sfârșit de an se întrunește, dezbate, se ceartă, se pun de-acord și-ți face cunoscută impresia lor, foarte laconic. Asta are repercusiuni asupra salariului tău, care poate crește sau reduce în funcție de impresia formată. Pentru o activitate fructuoasă și împovărată cu succes e indicat să ai și angajați capabili să se descurce în stufărișul economiei de piață, chiar dacă uneori pretențiile lor financiare îți pun rabdarea la încercare.

Pe masură ce avansezi pe axa timpului, apar modele noi de locomotive, diverse facilități pentru transporturile feroviare și dacă ai un cult pentru progres și investești, prosperi de nu te vezi. Deasemeni, trecerea timpului e marcată și de apariția de noi industrii și domenii de activitate a căror nevoi și rentabilitate e bine să le ai în vedere când plănuiești să te extinzi.

E foarte important să construiești traseele cât mai rectilinii posibil pentru că trenurile au o predispoziție pentru mersul agale în curbe iar timpul pierdut cu accelerări și decelerări înseamnă costuri de mentenanță suplimentare. Recunosc că stupoarea mea n-a fost mică atunci când am realizat că nici o locomotivă, indiferent de putere, nu poate tracta mai mult de șase vagoane sau că pe o linie simplă, două trenuri care vin din sens opus trec fără nici o problemă unul prin altul. Partea frumoasă e că poți seta prioritatea trenurilor, astfel încât atunci când se întâlnesc să fie clar cine staționează și cine trece necrutător prin cel staționat. Cei care n-au ce face cu banii se pot preta și la linii duble, de dragul managementului bășcălios.

Deși nu disting un farmec și un suspans deosebite la secțiunea de multiplayer, el (jocul) oferă și plăceri în LAN și-n WAN. În WAN, carnagiul economic suportă maxim 16 jucători, dar în LAN își pot etala doctrinele economice 32 de jucători.

Vă voi mai spune și că engine-ul jocului e tare molcom chiar pe un Pentium bunuț, deși lucrează cu bitmap-uri. Fiind o strategie economică, jocul n-are nevoie de mult dinamism dar asta nu scuză faptul că pe un Pentium 133 devine de nejucat, în sensul că la un zoom rezonabil, se termină anul fiscal până scrolezi harta dintre două gări; notabil e că grozăvia se comite cu detalii setate aproape de minim. Drept pedeapsă, echipei care a conceput "bijuteria" ar trebui să i se traseze sarcină de plan programarea a 50 de engine-uri diferite pentru Jumpin Jack.

Cu sufletul sensibil ușurat, închei sfătuindu-vă să manfestați clemență pentru engine-ul țepos și să-i acordați RTII-ului puțin din timpul vostru căci are toate șansele să vă prindă. Chiar dacă nu rău de tot.

- Blom

General Info

Producator: Pop Top Soft
Distribuitor: G.O.D.
Web: aaa

Hardware Bench

Testat pe:
Pentium/200 32M
* - foarte prost
CeleronA/375 64M
** - prost

Score Board

Dacă grafica e cum e, în schimb engine-ul îl face aproape de nejucat nici pe un calculator considerat foarte bun în zilele noastre...

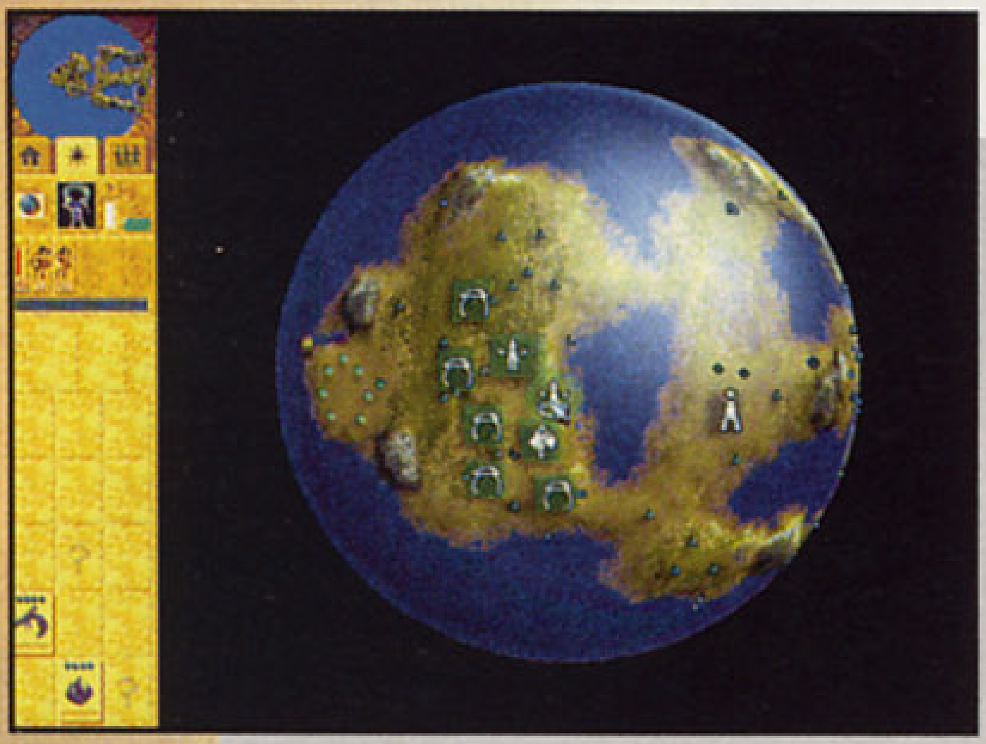
70

"una din cele mai **stranii** şi mai **dubioase** producţii făcute de părinţii lui **Indy**"

Populous 3

Acum câteva luni, în seara în care am pus mâna pe demo-ul de la Populous 3 a fost jale. În timp ce jucam a venit Paul hotărât să schimbe placa de bază şi procesorul. Deşi cufundat pe deplin în universul jocului, s-a iscat imediat o încleştare de forţe (Paul zbătându-se neputincios să se apropie de calculator, iar eu dându-mi sufletul să îl ţin la o distanţă sigură de butonul de OFF). Într-un final am cedat cu superioritate.

După ce a venit jocul, două săptămâni a tras Paul de mine să scriu de el. Din nefericire textul cu "Băi! Lucrurile bune se fac în timp!" nu a mai mers. Căpătase probabil o imunitate naturală la acesta. Astfel încât... **JURNAL DE BORD:**



Engine de nota 10: dacă dau un clic undeva, vederea asta "din satelit" devine vedere "din copăcel"

Cheptănz log. Suplementăl.

Ziua întâi

"Astăzi am reinstalat Windows-u' 16384 pentru că se blocase şi nu mai puteam să joc decât Solitaire 5D şi încă câteva prostioare. Paul a venit cu un joculeţ găsit prin arhive, undeva, pe un CD uitat de lume. Populous 3 parcă-i zice. "Înapoi la spălat puntea!" i-am strigat necruţător. "Suc de cărămidă!" am comandat replicatorului, după care am instalat jocul...

(...)

În joc am la dispoziţie un şaman (sau şamaniţă - nu ştiu cum ar trebui să îi spun) care taie şi spânzură în calitatea lui de semizeu fără noroc. În plus mai am şi nişte plebei, ţărani, a căror rol mi se pare din ce în ce mai vital. Construiesc chestii (clădiri) la comandă, după care se duc la făcut nani şi "snor-snor". Şamanul este un mare profitor şi exploatează somnul plin de vise al acestora şi, face ce face, de se umple de mana. Trebuie să fie o "mana"-rie. Mare porcie.

(...)

Inamicii sunt reprezentaţi de ţăranii din comuna vecină. Am la dispoziţie o grămadă de vrăji pentru a le face viaţă mai grea, înainte de a trece la atacul final, cu ajutorul soldaţilor, preoţilor sau spionilor. Şi şamanul poate ataca "la carabe" dar puterea lui stă clar în vrăji".

Ziua a doua

"Astăzi Afantana s-a jucat prea mult cu teleportorul şi a reuşit să-l buşească. I-a ramas un lob cerebral blocat în bio-cache. Acum e la infirmerie. Pare puţin şifonat, se uită în gol şi bânguie cuvinte fără înţeles: hoţi, proiecte, ciocănari... Nimic care să nu poată fi rezolvat de o perfuzie cu compot de perje.

(...)

Vrăjile sunt bestiale şi cu idei, neică. În plus, o chestie de efect e faptul că raza de acţiune a vrăjilor depinde de înălţimea la care te afli, mai exact de diferenţa de nivel între şaman şi locul în care dă vraja.

Astfel, la un nivel am cucerit dealul dintre cele două sate. Mişcare strategică. După ce am construit un turn de gardă în vârful acestuia şi am plasat şamanul în el aveam tot satul inamic în raza vrăjilor mele. Întradevăr, cu "earthquake" poţi termina un nivel".

Ziua a treia

"La capitolul misiuni, jocul stă şi



Dom'le, mai lipseşte trilul catifelat al buciumului că să fie seară pe deal

bine şi rău în acelaşi timp. Unele misiuni sunt absolut bestiale, se vede că sunt gândite cu grijă pentru că se disting clar puncte strategice care trebuie luate considerate. Mai sunt şi misiunile "cu timp". O astfel de misiune, care părea la prima vedere imposibilă, şi chiar era în condiţiile în care era abordată fără cap, am terminat-o cu două vrăji plasate strategic.

(...)

Pe de altă parte sunt şi o gramadă de misiuni mai puţin reuşite, în care important este numărul unităţilor cu care ataci şi nu capul pe care îl ai pe umeri.

După două, trei misiuni din astea fără gust, deja nu prea mai ai chef de Populous 3. Tentaţia ca în final să-ţi transformi toţi ţăranii în soldaţi şi să dai buluc în tabăra vecină e destul de mare. Iar şamanul adversar îţi anihilează toată armata cu două fulgere trase "la întâlnire", în gloată... abator curat.

E vital să nu subestimezi importanţa prezenţei şamanului, undeva în ariergarda armatei, care să "dicteze" discret termenii în care se desfăşoară lupta: mai un fulger, o tornadă în satul vecin (ca să îi găseşti buimăciţi) sau un stol de viespi necruţătoare (cu inamicii). Nu strică niciodată. Dar pentru asta trebuie mai puţin C&C şi mai multă materie cenuşie.

Extrem de importanţi sunt şi spionii, atât ai tăi cât... mai ales ai inamicului.

Acestea sunt misiunile care generează feeling-ul necesar. Şi suficient".

Ziua a patra

"Iar a înfundat Fane ţevile (cu lichid de răcire pentru reactor) cu nişte dischete cu RPG-uri şovine şi vechi de când lumea. Acum se



odihneşte la galere. Permanent.

(...)

Engine-ul jocului este absolut meseriaş. Pornind de la ideea că pământul e rotund, producătorii au făcut un engine care să se comporte ca atare (de când aştept un Total Annihilation cu un concept identic!). Iar rezultatul se vede, şi încă cum.

Nici nu se poate povesti feeling-ul pe care îl ai în momentul în care te uiţi peste deal la baza vecină, aflată la linia orizontului, în semiîntuneric, sau când vezi trupele inamice cu coada ochiului, pentru o clipă, când se apropie în galop doi munţi mai încolo...

Dacă mai spun şi faptul că terenul suportă modificări în timp real (a la Magic Carpet) înseamnă că am spus destul.

Şi toate astea cu un engine 3D bine realizat.

(...)

Ar mai fi multe de povestit dar nu mai am spaţiu pentru log-uri. În plus Paul a mai găsit un joculeţ în arhivă. SimCity 3000 îi zice. "Ce? N-ai treabă? Ia... 20 de flotări!"

A consemnat
Capitanul Picant aka Johnny

General Info

Producator: BULLFROG
Distribuitor: EA
Web: www.bullfrog.co.uk

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M i740
**** - foarte bine
CeleronA/375 64M soft
*** - bine

Score Board

Populous 3 este în general bun, cu unele mici scăpări. Bullfrog se pare ca iar vrea să "dea lecţii" în domeniu. Fără îndoială un joc ce trebuie jucat.

91

Delta Force

"...instinctiv bagi cornul în iarbă şi cu privirea aţintită în noapte încerci să desluşeşti siluetele..."

Se pare că jocurile 1st person cu tematică militară au un mare succes la public în ultima vreme. Altfel nu se justifică boom-ul pe care această ramură specială a genului o are pe piaţă, boom reflectat în numărul din ce în ce mai mare de producători care lansează astfel de jocuri. Şi nouă ne place din plin, se pare, acest gen de jocuri. Dar la încorporare nu buluceşte nimeni...

Nu poate să existe cineva care să nu fi vazut un film oarecare cu Chuck Norris, dacă nu chiar filmul Delta Force (parcă erau mai multe dacă nu mă înşel...). Jocul Delta Force păstrează ideea filmului, aceea a unei trupe de şoc formată dintr-o mână de oameni, porniţi să înfrunte singurei o hoardă de terorişti sau inamici ai statului (care?) de pretutindeni.

Dacă ai jucat Rainbow Six şi ai fost încântat de acesta, atunci te asigur că vei fi absolut încântat şi de Delta Force.

Delta Force utilizează un engine bazat pe tehnologia Voxel (cum era şi normal, dat fiind faptul că Nova Logic a dezvoltat această tehnologie). Pentru mulţi acest lucru va fi o veste proastă, datorită faptului că nu există nici o legătură între această tehnologie şi mai bătrânele sisteme de poligoane mapate cu texturi, cu care acceleratorele video se descurcă atât de bine. Asta înseamnă că degeaba ai două placi Voodoo 2/SLI: dacă nu ai un Pentium 2 jocul va rula destul de greu. Să nu înţelegeţi acum că Delta Force este destinat exclusiv celor cu Pentium 2, ci pur si simplu că nu vei putea juca acest joc decât în 320x240 pe un Pentium, 640x480 pe un K6-2 şi 800x600 pe un Penium 2. Si acest joc trebuie jucat cel puţin în 640x480, pentru că...



Din nefericire amicul de faţă a trecut pe plaiurile veşnice ale vânătorii... Nu-l vom uita niciodată.

Novalogic nu a folosit tehnologia Voxel doar de ochi frumoşi. Pur şi simplu Delta Force este un joc care se caracterizează prin hărţi foarte mari, atât de mari încât tehnologia cu poligoane nu se poate descurca onorabil. În plus, Voxel se potriveşte ca o mănuşă tipului de univers folosit: dealuri, "ierbuţi, frunziţi", etc. Asta schimbă şi modalitatea de abordare a misiunilor. Luneta nu mai este doar o modalitate de a acţiona de la distanţă şi în siguranţă, ci o necesitate pentru a supravieţui căci... "gloanţele nu se văd nu se aud şi nu se pot evita" (vezi articolul Rainbow Six - nr. 12), şi tot ca în Rainbow Six, conflictul deschis este teoretic imposibil pentru că un glonte mai norocos este suficient pentru a te face să reîncepi cu bucurie misiunea.

Spre deosebire de Rainbow Six, în jocul de faţă acţiunea se concentrează mai mult asupra personajului tău. Nu mai ai posibilitatea să managezi vre-o echipă sau grup de camarazi. Acestia apar în fiecare misiune fară ca tu să ai ceva de comentat în acest sens. Oricum, partea cea mai grea a misiunii îţi revine ţie, aşa că acest aspect devine nesemnificativ. La fel se întâmplă şi cu planurile de acţiune, care vin prestabilite pentru fiecare misiune.

Există cinci capitole, în zone diferite (Peru, Indonesia, Uzbeckistan, etc.) fiecare cu mai multe misiuni într-o succesiune logică (cinci - şapte pentru fiecare zonă).



În Delta Force misiunile de noapte au un gust aparte, pe care nu-l uiţi niciodată, aflat undeva între un sentimentul de real, şi frustrare optică...

De la a doua misiune ar trebui deja să foloseşti aceste planuri doar ca briefing pentru a afla exact ce, unde şi de ce ai de făcut şi nu CUM, pentru că, de obicei, nici o echipă de şoc nu intră într-o depresiune de exemplu, prin punctele cele mai susceptibile pentru o ambuscadă, trecători de tot soiul care oferă un avantaj semnificativ unui inamic aflat deasupra ta, într-un unghi greu de abordat. Şi cam aşa sunt definite traseele prestabilite.

În general se aplică ideea "un rus cu un kalaşnikov în mână are întodeauna dreptate"... ăăă, de fapt cred că era "cu cât mai sus cu atât mai bine". Mă rog. Poate nu chiar pe coama delaului că nu eşti la carnaval, să te vadă toată lumea în bătăia soarelui.

Relieful are o importanţă vitală. Şi trebuie folosit! E de preferat să te afli pe o zonă cu iarbă întunecată, sau printre copaci sau, în general, în locuri care te camuflează cu uşurinţă şi nu pe teren plat, în picioare şi cu walkman-ul pe urechi. Apropos, în Delta Force există trei poziţii de stat (culcat, pe un genunchi, sau în picioare) şi două de deplasare (normal şi târâş). Nu are rost să va spun că de obicei, dacă stai în picioare, nu prea eşti confundat cu un copac şi astfel nu se pune problema să fii ignorat. Armele vin într-o varietate de forme, calibre şi tipuri. Poate nu atât de variate pe cât ar trebui, totuşi. Chiar acesta este un punct negativ al jocului. Bineânţeles că nu întotdeauna armele prestabilite sunt cele mai bune pentru misiunea respectivă... ştiţi voi.

Punctul absolut forte al jocului constă în diversitatea şi ideile misiunilor. Practic nu există două misiuni identice. Dacă într-o misiune ai de lichidat o pseudo-bază plină de terorişti, în alta trebuie să detonezi o cladire de armament, după care te retragi în punctul de extragere şi aştepţi elicopterul. Îi vezi pe cei doi camarazi cum se apropie de poiană şi brusc se fac una cu pământul cu armele aţinite spre poteca pe care aţi venit, de unde se aud răcnetele şi zgomotul de arme al inamicilor care din diverse motive au scăpat cu viaţă, DIN CE ÎN CE MAI TARE! Şi instinctiv bagi "cornul" în iarbă şi cu privirea aţintită în noapte încerci să distingi primele siluete ale nemernicilor. Aştepţi... aştepţi... se aude elicopterul... dar vai, acesta face întâi un tur de recunoaştere şi nu aterizează ca berbecul în necunoscut. Eşti praf, cu nervii la pământ şi când eşti deja sigur că nu mai scapi şi că deja teroriştii sunt la doi paşi, aterizează în fine elicopterul şi se termină misiunea...Uf!

În altă misiune trebuie să recuperezi nu ştiu ce planuri dintr-un cort dintr-o bază improvizată uitată de lume, dar straşnic păzită. E noapte. Acest lucru îţi convine de minune: te înarmezi cu o mitralieră cu amortizor, un revolver asemenea şi intri în misiune. Nu rişti să faci prea mult tărăboi: padurea e plină de patrule inamice, elicopterul te aşteaptă după două dealuri şi dacă se dă alarma şi teroriştii deschid focul, elicopterul nu te va aştepta prea mult.

Ei ce ziceţi? Vă spun eu: feeling dom'le! Adevărat! Şi dacă joci pe un calculator bun pe care se mişcă bine în rezoluţii mari, cu un sistem audio mai răsărit, eventual noaptea înainte de nu ştiu ce teză trebuie să ai grijă să nu uzi scaunul... ;)

Delta Force nu stă deloc rău la capitolul multiplayer, de la "cooperativ" la "capture the flag" mai există încă patru moduri de joc pe LAN sau Internet. Am jucat mai mult cu Paul şi am ajuns la această concluzie: sub alţi parametri şi sub alte forme, aceeaşi jucabilitate şi feeling bestiale din multiplayer-ul de Rainbow Six. Clar?

"Joc de joc" aş spune în concluzie, dacă nu m-ar enerva termenul. Cu siguranţă un joc care merită pe deplin jucat din capăt până în coadă... şi chiar de mai multe ori. Am zis.

- Johnny

General Info

Producator: NOVALOGIC
Distribuitor: NOVALOGIC
Web: www.novalogic.com

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M 640x480
*** - bine
CeleronA/375 64M 800x600
**** - foarte bine

Score Board

Un joc de la soare te poţi uita da la el ba. Fără îndoială o achiziţie importantă pentru colecţia unui jucător: "It's a MUST!"

93

"...principiile de bază ale jocului sunt foarte asemănătoare cu cele specifice Civ-ului..."

Alpha Centauri

La început a fost cuvântul. Apoi, lumina. Firavul om al zorilor istoriei a început să urce scara timpului hotărât să-şi facă cât mai mult loc pe planetă, să crească şi să se înmulţească. Asta a însemnat naşterea şi moartea unor popoare, apogeul şi declinul imperiilior, mii de războaie, dar nu numai atât; a însemnat şi secole de căutari şi explorări, eşecuri şi succese - sute de decese (n-am găsit altă rimă?). La un moment dat s-au mai liniştit lucrurile- s-a împărţit pământul (cam tot), s-au trasat granițe ceva mai stabile şi lumea a purces mai adânc în căutări & explorări.

Astfel că pe la mijlocul anilor 80, un anume joculeț pe numele lui Civilization a găsit mapamondul nepregătit şi a făcut ravagii. Universul său, ideea de a parcurge istoria, de a conduce un popor pentru care eşti Alfa şi Omega, au ruinat vieţile sociale ale multor oameni, ţintuindu-i în faţa monitoarelor. A fost realmente o maladie care se extindea de la o zi la alta şi victimele nu se vindecau decât după ce terminau jocul (pe "Emperor") cu romanii, cu moldovenii, cu grecii, etc. Principalii responsabili de "efectul" Civilization au fost Sid Meier şi Brian Reynolds, care peste ani, aveau să recidiveze cu "Alpha Centauri", continuând astfel epopeea virtuală a existenţei umane. Acţiunea din AC începe cu o intrigă absolut grăitoare în ceea ce priveşte natura umană; căpitanul navei colonialiste e asasinnat şi echipajul se scindează în şapte facţiuni, care mai de care mai convinsă că reprezintă viitorul la scară redusă. Imediat după ce căpitanul e dat uitării, toată lumea coboară pe suprafaţa planetei se apucă de înjghebat câte o gospodărie şi, în paralel, de explorarea planetei.

Principiile de bază ale jocului sunt foarte asemănătoare cu cele specifice Civ-ului; s-au păstrat elemente ca explorare, cercetare, progres şi bunăstare (management de resurse). Motivul ăsta al facţiunilor rivale care se luptă să colonizeze o planetă ostilă îl ştiţi, poate, din Outpost şi dacă v-a plăcut, aveţi ocazia să-l întâlniţi aici.



Sus: Era o scenă violentă şi sângeroasă, aşa că am "ascuns-o" cu meniul ăla
Dreapta: Bravele mele tănculeţe, pregătindu-se de asalt şi, mai jos, viziunile mele pacifiste...

Mie, personal, mi-a plăcut, mai ales că partea cu tratative&stuff, adică diplomaţia, e bine reprezentată şi e în deplină armonie cu managementul şi tactica. Când am jucat, la început, am ales facţiunea pentru care pozează tipa aia tristă, Deirdre, alegere motivată probabil de firea mea ecologistă. Trebuie să vă spun că fiecare grupare are punctele ei forte şi slabe; Surioara Miriam (Believers) are bonus la atac dar stă rău cu tehnologia, adepţii ei fiind dedicaţi Psaltirei şi Paracliserului, trupele "colonelei" Santiago (Spartans) sânt redutabile dar economic "levitează", etc. Am încercat o abordare de genul "eu singur şi restul lumii" şi a ţinut numai până la un moment dat când am rămas pe planetă numai eu şi Credincioşii care aveau baze câtă





frunză şi iarbă iar putere militară cam cât să mă cucerească de trei ori. Cu orgoliul zdrenţe am început din nou şi am tratat mai atent diplomaţia; am făcut tratate de prietenie şi colaborare în dreapta şi-n stânga oferind, binenţeles, cât mai puţin şi m-am ocupat în continuare de cercetare, ecologie şi dezvoltare economică. Se înfiripase chiar o viaţă politică, în sensul că diplomaţia are o anumită dinamică, fiindcă periodic mă sunau pân satelit un leader sau altul cu diverse propuneri&cereri pe care trebuia să le onorez sau să le resping foarte atent. Nu puteam să fiu prea radical cu o tipă cu nervii ciufuliţi cum e Santiago pentru că era în stare reorienteze politica insantaneu spre "Vendetta". Cu Lal, pacifistul, îmi permiteam să fiu mai "inabordabil", acesta dedându-se foarte greu la violenţă. Paralel cu politica, un aspect foarte important e "designul societăţii" (sau dacă vreţi, are o imporatntă gnostic tangenţială); poţi stabili o anumită orientare în direcţia asta (stat fundamentalist, democratic, etc) şi e de reţinut că



Da, interfaţa e realizată cu gust şi mai e şi odihnitoare pe deasupra. Meniurile sunt "fluente" şi ţi-e mai mare dragu' să setezi una, alta...

General Info
Producator: Firaxis
Distribuitor: EA
Web: www.firaxis.com

Hardware Bench
Testat pe:
Pentium/200 64M S3Trio64
*** - merge
K6-2/300 64M
***** - excelent

influențele nu apar imediat, ci pe termen lung, cum e și normal. Mi-au plăcut mult diversele citate care apar pe parcurs, asortate la context, și care dau oarecare "greutate" acțiunii (Nietzche & alții la fel). De altfel și interludiile sunt reușite și adaugă o aromă epică binevenită. Bine, treaba asta cu interludiile și citatele mă duce cu gândul la Frank Herbert și trilogia Pandorei, deci nu e neapărat originală, dar e de efect. Cei care ați citit respectiva trilogie veți fi siderați de niște asemănări; pe firul epic de care vorbeam mai sus veți întâlni o anume "Voce" care tare aduce cu "Avata" maestrului Herbert. Și "viermii mândirii" (mindworms în original; eng. mind=mândești? according to Afantana) vă vor purta cu gândul la "Tentaculele Nervoase" dar e OK, pentru că așa cum mi-au plăcut foarte mult cărțile maestrului, așa mi-a plăcut și universul din Alpha Centauri. Firea mea ecologistă n-a putut fi decât măgulită când am văzut că Planeta reacționează la atitudinea ta față de ea; vreau să spun că la un moment dat când terraformam cu abnegație, înlăturând fungus (fânul local), secând izvoare și clădind munți peste munți, ea, Planeta a început să-mi țină predici aplicate cu bogat conținut ideologic în materie de protecția mediului. Cum? Păi, fungusul apărea tot mai des, stricându-mi drumuri, mine și panouri solare, iar viermii gânditori - și mai ales cu puteri psionice - mă vizitau tot mai des și mai mulți. În alt scenariu am fost mai sensibil la suspinele Planetei, ba chiar am construit "Centauri Preserve" (un fel de Parcul Retezat) și... s-a simțit. Viermii mă ajutau într-un fel, adică atacau cu precădere pe ceilalți iar fungusul se ținea la distanță de puținele mele instalații.

Ceva bun și nou (relativ la Civilization) a fost introdus și anume customizarea unităților. Fructele cercetării științifice se materializează sub forma diferitelor tipuri de armuri, arme, sisteme de propulsie, dispozitive speciale. Poți îmbunătăți astfel unitățile propuse în urma revelațiilor tehnologice ale savanților tăi, adică se poate



O versiune beta2.1 a bojdeucei din Humulești. Observați influențele brâncușiene și stilul gotic atât de gustat pe Centauri... Mai în spate e industria mea absolut nepoluantă.

specifica în amănunt ce motor, ce armă, stealth sau nu, etc. În single player am avut ceva succes cu tactica asta bazată pe prototipuri, AI-ul nefiind prea ingenios la capitolul ăsta. Aveam la un moment dat arma PSI, specifică viermilor, și acum puteam să o montez pe diverse vehicule sau nave; așa că am pus bunătatea pe un crucișător și vira ancora. Leader-ul împotriva căruia am trimis mineralierul respectiv, parcă Lal hippy-ul, a încetat subit să



mă mai contrazică în materie de ideologie colonialistică.

Gama de unități e destul de variată și dacă te dedai și la prototipuri, lista unităților va aduce mult cu un pomelnic de familie numeroasă.

Bazele pe care le construiești solicită atenție și dăruire susținută, așa încât de la un anume număr încolo, facilitatea "Governor" e absolut binevenită. Guvernatorii nu sunt totdeauna niște despoți luminați sau niște vizionari, comit și greșeli. Spre exemplu, unul dintre ei, care "rula" o bază amenințată de chinezul ăla ordonat (Hive), se dăruise construirii de creșe (?!?).

În legătură cu AI-ul vreau să vă spun că e de bun simț, adică nu vă așteptați nici la un Polihroniade virtual "adicted to Alpha Centauri" dar nici la un AI pe care să-l zobești din prima. Oricum, sunt suficiente nivele de dificultate , deci nu veți ajunge prea repede la faza cu "Emperor" , chiar dacă creșterea dificultății nu înseamnă neapărat creșterea sensibilă a AI-ului.

Un alt punct tare al jocului cred că e grafica și sunetul. Ambele denotă un bun gust rar întâlnit, chiar dacă e vorba de o tematică SF; nu m-am simțit "izbit" de ceva specific interfețelor ălora încărcate cu tot felul de briz-brizuri inutile și obositoare. Se poate vorbi chiar de o anumită sobrietate bine dozată care contribuie la feelingul jocului. Sunetul e inspirat, vocile "alterate electronic" și dacă vi se pare prea încărcată acustica puteți customiza suntele și circumstanțele lor.

Editorul de scenarii e foarte bine realizat, totul poate fi modificat în amănunt- reguli, locații de start, hartă, nivelul forțelor de eroziune (!), condiții de victorie, etc. Maniacii care nu vor fi satisfăcuți de hărțile "de-a gata" își vor putea descătușa creativitatea, creeând hărți provocatoare și intrigante ce vor fi premiate la concursul de "topografie aplicată cu temă gnoseologică dată"- Universitatea "Alexandru Bacșiliu", mai 1999.

Jucabilitatea nu va dezamăgi fanii legendarului Civ, decât poate, sub aspectul timpului relativ scurt cât durază jocul (cam până în 2600). Feelingul de stăpân absolut care împarte indicații&îndrumări la toată lumea, competiția acerbă cu celelalte grupări (evaluările se fac la fiecare început de tur) au ca rezultat o jucabilitate foarte bună, care atestă pentru Alpha Centauri titlul de urmaș al vajnicului Civilization.

Despre multiplayer pot să vă spun că e un real furnizor de plăceri și are toate șansele de a deveni încleștarea preferată la întâlnirile intelectuale cu prietenii.

Oameni buni, am jucat Civilization (deja seria) cu toții (sau aproape toți) și când l-am terminat am cugetat cu tristețe la momentul "cine-știe-când-sau-dacă" când va apare o continuare a poveștii. Iată, minunea s-a produs, e la nivelul așteptărilor și chiar peste, e la o atingere de mână (eng. relativ: "fingertips")- Alpha Centauri poate pătrunde-n viața voastră luminându-vă sufletele, cu o dulce provocare dătătoare de insomnii. N-ar fi păcat să o ignorați?

- Blom



După un timp, se dezlănțuie stihiile planetei și oceanele cresc amenințător. Dacă știi pe ce planetă se mai preconizează asta, sună la 89.89.89.543 (cereți cu Suzi)

Score Board

Un joc complet, care amintește de anii de glorie ai Civ-ului fără să te plictisească cu aceeași poveste.

92

"Scenariul reia acțiunea imediat de unde a lăsat-o Starcraft-ul trecut..."

Brood War

Starcraftul a fost și mai este un joc bun, excelent, popular, blizzardian, având în consecință o groază de motive de a se executa un expansion-pack pe seama lui. Acesta ar trebui să aducă niște chestii noi pe care le vom diseca și mânca împreună în următorul articol.

Noi unitati: Protos

CORSAIR: este o navă micuță/ drăguță care poate ieși pe poarta fabricii deândată ce ai construit Stargate-ul și care trage air-to-air foarte slăbuț. Avantajele încep să se ițească abia când i se cercetează special abilities-urile. Ceea ce mi-a plăcut e disruption web-ul, un fel câmp șmecher care imobilizează toate atacurile pe o rază de vreo patru "pătrațele" și cu care merită să tragi în buncăre, "photon cannoane" și alte șmecherii de apărare. În misiuni, CPU-ul e destul de prost ca să o ia în freză în mod repetat cu trucul respectiv. În rețea n-ar fi bine să vă bazați pe faptul că n-o vă masacreze cu unitățile mobile înainte să apucați să vedeți la față prima turelă. Pe de altă parte să nu rămâneți surprinși dacă scrolând aiurea prin hartă și lăsând baza în seama clădirilor defensive, la întoarcere o s-o gasiți cel puțin mai mică, în cazul fericit în care o s-o mai găsiți.

DARK ARHON: acum, lucrând mână-n mână cu Dark Templarii, poți să-i construiești ca pe orice trupete amărât și, dispunând de "cloaking" din născare și nelimitat, pot face mare prăpăd prin jur dacă nu-i surprinde vreun observer. În plus mai au și prostul obicei ca, atunci când îi aduni câte doi să se transforme într-o măgăoaie ciudată pe nume Dark Archon. Ăsta poate să dea cu Feed Back, care stoarce toată mana dintr-o unitate adversă plus atâta viață câta mana i-ai luat. După diferite cercetări îi mai reușesc un Mind Control, ce fură o unitate de la adversar, dar care îi seacă momentan scutul și un Maelstorm, care înțepenește unitățile organice. Cred că e o unitate destul de folositoare pentru cei care au memorie ca să rețină toate shortcut-urile. Din păcate mie îmi place să abuzez de alte metode.

General Info

Producator: BLIZZARD
Distribuitor: CENDANT
Web: www.blizzard.com

Hardware Bench

Testat pe:
Pentium/200 64M
S3Trio64
Windows 95
***** - excelent

Începem dur de tot, cu unitățile. În primul rând există șase tipuri noi de unități, câte două pentru fiecare specie, ca să nu se supere nimeni, plus niște posibile upgrade-uri pe alocuri în regunile de deal și de munte. Despre ce știe să facă fiecare vă rog să analizați casetele anexate din stânga, dreapta, sau unde se hotărăște Johnny să le așeze.

Scenariul

Scenariul reia acțiunea imediat de unde a lăsat-o Starcraft-ul trecut, învârtindu-se mai mult în jurul venirii flotei Directoratului Terran și acțiunilor de fată zvăpăiată, îmbujorată și rebelă ale lui Kerrigan. După cum știți sau nu știți terranii pe care i-ați comandat în Starcraft-ul original nu erau nicidecum inhabitanții demni de încredere ai planetei noastre, ci niște coloniști amărâți plecați aiurea prin spațiu în căutarea unei vieți mai bune. Așa că Pământul în cauză se gândește ce bine ar fi să le trimită o flotă în cârcă, măcar ca să le mai reteze din pretențiile de monarhie. În colțul opus, în fustiță roșie se află Kerrigan, fetița construită de Overmindul tuturor zergilor din gene umane încercând să aducă trupele la ordine după moartea Overmindului respectiv și să mai caftească din inamicii ei tradiționali. Ca o consecință directă: a) în prima campanie Protosul se chinuie împreună cu Dark Templarii până acum renegați să-și extragă planeta natală de sub ruine și să-i croiască pe zergi cât se poate pe celălalte planete aflate în posesie; b) în a doua campanie Terranii flotei victorioase a Pământului sunt deciși să-i cocoșeze pe coloniștii care au avut nefericita idee să se declare monarhie și, ocazional, să-i mai țină



Sus: Tipa e doftoriță și pare mai prietenoasă decât...Dreapta:...indivizii de aici

la distanță pe zergii năbădăioși care aveau prostul obicei să nu facă diferența între republici și monarhii; c) în a treia campanie Kerrigan e extrem de preocupată să-i eviscereze pe doi dintre colegii cerebrați care au dezertat cu armate cu tot și-i bântuie gândul să înființeze un nou Overmind. Una peste alta scenariul e bun, dă linie epică jocului atât cât trebuie. Ca să nu mai vorbesc de coolness-ul filmului din introducere.

Misiunile

Vorbind de campanii,unitățile respective nu vin ele singure,ci au ca suport psihologic aproximativ opt misiuni pentru fiecare specie. Designul misiunilor e cel cu care v-a obișnuit primul Starcraft, bine gândite ca trupe, topografie, dinamică, obiective, subiective și ce mai doriți dumneavoastră. Desigur, fiind vorba de un expansion-pack, poți construi de la început cam ce



vrei tu, dar se cuvine precizat că trebuie să fi jucat ceva Starcraftul și să ai un mare grad de familiaritate cu ce se întâmplă pe ecran dacă vrei să treci de primele misiuni. În Starcraft unul din lucrurile reușite a fost diferențierea clară și echilibrarea unităților și aici se cere să știi foarte bine ce face fiecare. Cât despre cele noi, ele sunt integrate foarte bine în campanie și parcă nu se simte că sunt așa puține. Ca bonus pentru aspectul estetic sunt prezente câteva peisaje noi, dintre care sufletul meu de român născut poet l-a remarcat în mod deosebit pe cel de iarnă.

Multiplayer

Pe domeniul multilayer-ului sunt prezente o mulțime frumoasă de hărți, nici geniale, dar în nici un caz plictisitoare.

Ca o concluzie se poate spun că Brood War continuă linia trasată de Starcraft, fără noutăți spectaculoase, dar oferind necesara felie în plus dintr-un tort care ne-a plăcut (ciudat, după o noapte de nesomn, ce metafore îmi circulă prin minte).

- CZ

Unitati noi: Terran

MEDIC: e cam ce lipsea taberei de față ca să-și poată repara și oamenii nu numai unitățile motorizate. Pe scurt, are destul de multă inițiativă, energie din belșug și nu strică să lași unul, doi prin preajma trupeților, chiar în cadrul acestui buget de austeritate. Ca abilități de cercetat ar fi Restoration, care îți scoate diverse speluri du(b)ioase de pe unități (lockdown, de exemplu) și Optic Flare, care-i orbește pe cei care s-au uitat în direcția respectivă. Ceea ce e important e că asta îi scoate și din ipostaza de observator. Pe scurt e de neânlocuit prin misiunile unde ai de protejat pe careva.

VALKYRIE: sunt zburătoare și trag numai în aer cu niște rachete cu rază mare per explozie. Armură mare. Efective în apărarea aeriană.

Unitati noi: Zerg

LURKER: se obține din pașnicii hydraliști, după ce ai un Lair și i-ai cercetat. Ca mai toate unitățile zerge nezburătoare se poate îngropa numai că, odată îngropat, scoate la suprafață o serie de țepi, cu care le găurește tălpile celor din zonă. E destul de nelpăcut să-l ai ca adversar prin preajmă fără vreun observer. Și e destul de plăcut când face altcineva greșeala asta.

DEVOURER: se obține din mutalisk, zboară, are armură țapănă și dă cu Corozive Venom, care încetinește rapiditatea tirului unităților aerine și le face mai sensibile la tirul altora. Over.

Score Board

Continuă în mod plăcut uscat epopeea începută de original, dar fără să se străduiască să inoveze prea mult.

90

Dethkarz

"Un joc cu un **principiu simplu** și o realizare tehnică chiar **foarte bună**"

"Hit the road, Jack!" zice cântecul. Și la o adică, într-o mașină dotată corespunzător, dacă în loc să lovesc drumul la figurat, îl lovesc pe ăla din față la propriu, ce? Poate să zică cineva că se pierde din farmec?

Tehnologia se schimbă, ideile rămân. Dethkarz este, ca idee, un Death Rally făcut arcade-sim și transportat pe axa timpului în viitor cale de ani buni. Vă aduceți aminte de Death Rally, făcut de Apogee. Un arcade simpatic cu mașinuțe bondoace, trasee scurte, acțiunea privită de sus și banii în prim plan. Ehei, și în Death Rally situația era încă mai complicată. Trebuia să strângi bani și să-ți cumperi o mașină mai bună, arme sau upgrade-uri. Trebuia să fii econom, adică.

Dethkarz este mai simplu din punctul ăsta de vedere. Mașinile devin disponibile nu în limita bugetului, ci pe măsură ce completezi cursele. Armele nu le cumperi, ci ai de la început un laser sau un tun cu plasmă - alegere - iar rachetele, minele și celelalte bazaconii le culegi în timpul cursei sub formă de biligonguțe colorate presărate pe pistă.

Bleah! vor spune unii. Păi ce ne plăcea la Death Rally era tocmai fărâma asta de strategie și zgârcenie generată de lipsa banilor. Că în jocuri de-astea, vorba aia, banii n-aduc fericirea, dar aduc în mod sigur nefericirea colegului de carosabil. Într-adevăr, în Dethkarz lipsește capacitatea asta, chiar așa mică, de a-ți customiza mașina și finanțele, balanța fiind însă echilibrată de halca zdravănă de acțiune pusă de producători în rețetă.

Ziceam mai sus că e un arcade-sim. Poți să privești lucrurile din spatele mașinii sau din interior. Ce e mai important este că de oriunde privești, lucrurile arată mai mult decât foarte bine. Designerii traseelor chiar au ceva în cap. Platforme suspendate, tunele de sticlă colorată straniu, pasarele dubioase, trambuline, curbe "pe perete", se găsesc de toate. Ce e mai puțin plăcut, este că nu sunt multe trasee, există practic vreo patru teme principale - zăpadă, lavă... etc. - fiecare temă având câte trei trasee, de lungimi diferite. Adică puține lucruri de văzut.

Mașinile sunt împărțite pe clase. Ah, și ce nume au clasele astea. "Platinum" e unul banal, dacă vreți să știți. Fiecare mașină are anumite caracteristici - viteză, manevrabilitate, armură și putere de foc - care nu pot fi schimbate. Odată mașina aleasă, intri pe circuit - obligatoriu iei startul de pe ultima poziție - și începe cursa.

Cursa înseamnă că tragi cât poți de tare în ăia din față și te chinui să nu sari cu mașina de pe pistă, care e suspendată undeva în văzduh. Când "dai pe lângă" ești teleportat înapoi pe traseu fără să-ți rupi gâtul și fără să pierzi mult timp însă apare o urâtă senzație de "neîmplinire".

Dacă lupți îndeajuns de aprig, se mai întâmplă să dai un inamic cu roțile în sus definitiv, adică să-l scoți din cursă. Asta nu se întâmplă foarte des, și nu este o metodă de a câștiga cursa ca în Carmageddon. Să o încasezi zdravăn ți se întâmplă mult mai des ție, mai ales atunci când depășești un pâlc de adversari furioși care încep să-și descarce nervii în spatele tău.

Power-up-urile de care vorbeam sunt în principal arme - rachete. Există vreo trei tipuri, mai puternice sau mai ghidate. În plus se găsesște pe traseu "sănătate" sau "energie", cum vreți să-i spuneți, un "turbo" și vreo încă trei chestii... invulnerabilitate temporară, ceva care ajută la aderență etc. Ce e mai important este că nu poți avea la tine decât un power-up la un moment dat. Îl folosești când crezi de cuviință, însă atâta timp cât îl păstrezi nefolosit, altul nu poți să culegi, așa că zgârcenia nu e o strategie bună. Iar dacă joci în rețea (mere și așa, natural) lucrurile devin chiar și mai importante.

Senzație de viteză... hm. Este și nu prea. Este când privești jocul din mașină, de fapt de la nivelul asfaltului, caz în care nu prea mai poți să conduci cine știe ce. Dacă te uiți la joc din afara mașinii, controlezi totul mult mai bine, dar dispare o bucată de farmec.

Una peste alta, un joc cu un principiu simplu și o realizare tehnică chiar foarte bună. Acțiune are, grafică are, îi mai trebuia, vorba ceea, aruncător de flăcări și votul meu îl avea pe de-a-ntregul. Așa însă, am fost ceva mai moderat.

- Bugs









Sus: Traseele sunt încărcate și au acel atribut mult râvnit de "eye-candy". Mai pe românește, îți încântă ochiu'. *Dreapta:* Mai din mașină, mai din afară, mai pe pistă, mai pe lângă pistă...

Modul de selctare a mașinilor nu necesită cine știe ce cunoștințe avansate sau atenție deosebită. E un fel de setare a dificultății pusă sub altă formă.



General Info

Producator: BEAM SOFTWARE
Distribuitor: GT Int.
Web: www.activision.com

Hardware Bench

Testat pe:
CeleronA/375 64M
Monster3D II 8M
Windows 98 directx 6.0
***** - excelent

Score Board

Dacă jocul ar fi avut o miză în trasee ca să te motească serios, scorul ar fi fost altul. Vrei "fun" așa... în gol? Poți adăuga vreo 5 puncte

80

Motoracer 2

"dacă este, este și dacă nu e, nu e și asta numai pentru că n-are de unde să fie"

ATENȚIE!!!
Un grup de cercetători americani (hehe) au constatat că folosirea PC-ului peste limita normală duce la schizofrenie! Așadar este recomandat ca după fiecare jumătate de sfert de oră de joc să vă relaxați cel puțin de trei ori timpul pe care l-ați petrecut în fata calculatorului și să beți câte un pahar cu lapte ca antidot pentru radiațiile emanate de monitor

Dacă acest articol a văzut lumina tiparului înseamnă că și computatorul meu a rezistat dezlănțuirii mele nervoase în clipa în care mi-a aparut (pentru a cincea oara "Illegal operation" în misiunea nr. 7 din Descent Freespace.

Prin urmare sunt extrem de îngrozitor de foarte nervos și colac peste pupaza mai trebuie să scriu și de Motoracers2. Cer scuze celor de la "Delphine" pentru ca jocul lor m-a prins supărat și o sa fiu extrem de îngrozitor de foarte exigent cu el. Asadar îi dau forja!



Sus: Petele de lumină lăsate de faruri pe asfalt sunt penibile. Ăla care a avut ideea, era tare obosit în seara aia.
Dreapta: Ultima figură în dansul călușarilor din nordul Canadei: salt întins de pe motor, dublu șurub întors și dat cu capul de asfalt. La simplu și sincron.





Capitolul 1: criza nervoasă 1

Primul Motoracers a fost fără îndoială cel mai supărat arcade-racing cu motociclete la data când a apărut. Aducea într-un fel farmecul consolelor pe PC. Mie nu mi-a placut jocul ăla. L-am urât! I-am urât pe toți! Io am zis asta? Scuze, reformulez. Mi-a placut. Da, dom'le... S-au "scos" baieții de la Delphine cu primul Motoracers cât se poate de frumos, așa că trebuia odată și-odată să ne pomenim cu un "sequel" al acestuia.

Fiind nou, este evident că a știut să profite de accelerarea 3D, de unde a rezultat o grafică foarte... acceptabila (sunt exigent). În rest, ai la dispoziție 34 (treiș'patru) de trasee pe care riști să mori de plictiseala concurând cu AI-ul (care e zero barat) sau să mori din aceleași motive cot la cot cu alții în multiplayer (LAN, Internet, etc) O chestie inedită ar fi posibilitatea de a juca splitscreen, 4 (p-a-t-r-u) pe același calculator. Dintre ăștia patru, nu mai puțin de 3 pot juca la aceeasi tastatura. Ca să nu se spună că Delphine nu are ambiție.



- Oh, mama!!! Am dat...
(restul lipsește)

Cele rele să se-adune

Ce mă bucur că sunt însă și "câteva" aspecte neplăcute... În primul rând decorul este complet static. Nu poți interacționa cu el în nici un fel. Că nu te poți abate de la traseu e destul de normal într-un arcade-racing, dar ca să ieși în decor îți trebuie ambiție multă și uite, asta nu mai e atât de ok. Nu... mă mir.

Alta chestie extrem de "ingenioasă" și complet lipsită de feeling este posibilitatea de a conduce noaptea cu sau fără precipitații. Spun că e lipsită de feeling pentru că iluminarea - în timp real sau ireal să fi fost, numai să fi arătat bine - este inexistentă și pentru a minimaliza "impactul" pe care-l are asupra jucatorului pata de culoare galbenă (care se vrea lumina), băieții de la Delphine s-au gandit ca ar fi foarte bine să "ilumineze" traseele noaptea. Așa pur si simplu. Deci practic condusul pe timp de noapte a ieșit un ghiveci. Farul nu-ți folosește la nimic, e un fel de zi mai neagra si cu o pată galbenă pe-acolo.

Cu vremea nu-i mare diferență. Traseul nu se modifica de la precipitații și nici nu arată prea bine. Măcar lasă urme motocicleta pe nisip, tot e ceva. O chestie care arată bine de tot este efectul de ceață. Chestia și mai bună este că ceața asta ultra-arătoasă se găsește din belșug peste tot - voodoo e de vină, sireacul, cum știe el să-ncețoșeze totul. Adica să nu te miri dacă e ceață și-n tunel.

În general la arcade-uri senzația de viteză este totul. Aici nu pot să neg că jocul stă bine. Stă foarte bine... DAR (de ce trebuie sa fie un "dar" tot timpul?) parca sună motorul cam aiurea. Nu spun că sunetele sunt prost realizate, dar parcă nu sună motorul cum ar trebui să sune la 190 MPH.

În concluzie - Criza 2

"Dacă este, este și dacă nu e, nu e și asta numai pentru că n-are de unde să fie..." spunea un mare filozof bulgar ("spunea", pentru ca a murit) err... îmi scapă numele. Concluzia în cazul de față ar fi că nu prea e de peste 8.

Ah, ce nervi am. Încă o criza și clachez. Nu mai fac față înca unei crize, nuuu!

De grafica am vorbit ??

Primele simptome ale bolii l-au dat gata pe bravul nostru colaborator si prin urmare articolul a ramas neterminat...

- Alex
zis (mai nou) SchIZo

General Info
Producator: Delphine
Distribuitor: GT Int.
Web: www.delphine.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/280 (112x2.5) 64M
Creative 3D Blaster 12M
Windows 98 - directx 6.0
**** - foarte bine

Score Board
Nu reușește să facă ceea ce a făcut predecesorul său. Nu reușește să te prindă. De fapt, reușește doar să-ți placă pe perioade scurte
75

Powerslide

"... iar **designer-ii** și-au făcut doar **jumătate** din normă"

Powerslide e un joc cu mașini. Atât și aproape nimic în plus. Arme nu sunt. Nu tragi în nimeni ca în Dethkarz. Formulă, raliu șmecher, ceva... configurări, management, ioc. E cu mașini, adică... e cu mașini. Te dai cu o mașină rea prin natură și-atât. Mai mai să nu știu cum să încep articolul. Noroc că mi-am amitit de o zicală din bătrâni care spune: dacă nu poți să-i convingi, zăpăcește-i.

Că v-am zăpăcit nu sunt convins. La urma urmei nu vreau să rămâneți cumva cu impresia greșită că jocul în cauză e vreo prostie. În nici un caz. Producătorii au pus la punct un engine grafic destul de performant, dacă nu cumva foarte bun. Asta înseamnă că cel puțin ai ce admira la grafică și mișcare.

Acum, ce faci în rest e mai complicat de explicat, pentru simplul motiv că prea ai ce să explici. Conduci diferite mașini prin diferite zone. Mașinile sunt așa... genul sălbatic, dacă vreți. Mai robuste, mai de teren și mai din viitor. Niște roți babane puse pe un șasiu nervos și pe alocuri grosolan, totul acoperit cu o vopsea ce sugerează ciurul și dârmonul prin care a trecut mașina. Adică uzura. În Powerslide nu mergi cu viteză. Mergi mult mai agale și derapezi încontinuu. Jocul a fost clar gândit ca un un raliu și nu ca o cursă de viteză. Problema e că a fost așa de tare gândit ca un raliu încât derapezi la orice curbă, cât de mică. Asta e de natură să genereze un farmec după un timp, pentru că te străduiești să te obișnuiești cu derapajul controlat și încerci să-l folosești și tot așa, simți la un moment dat că te agiți, că șofezi, chit că dai din două taste nici măcar mari și late. Dincolo de asta însă, simți la un moment dat nevoia să mai schimbi modelul. Adică bine, derapajul e frumos, dar chiar nu se poate fără?

Îh, păi până acum nu sună prea promițător. Mergi încet, derapezi enervant de încontinuu și mai ce?





Sus: Un arcade-racing e musai să aibă niște mașini cățărându-se măcar un pic pe pereți **Dreapta:** O pistă circulară în care stăpânirea derapajului face diferența între învingătorii șmecheri și învinșii fraieri.

Aici intervine partea de realizare grafică, sonoră și tehnică. Adică farmecul generat de realizare. Știți cum e când trebuie să-ți faci lecțiile. O porcărie. Ei, dar dacă ai un stilou nou sau un pix șmecher luat de la tata din geantă? Parcă îți vine să scrii mai frumos, parcă simți nevoia să notezi ceva, la o adică, nici lecțiile nu mai par așa anoste. Așa e și în Powerslide ("slide" e ceva cu lunecuș învârtecuș, nu?). Îți place cum arată grafica și cum se aude motorul mașinii. Îți place cum se mișcă roțile aceleiași mașini și cum cazi de fiecare dată în "picioare" atunci când te dai peste cap. Asta se întâmplă pentru că așa au vrut părinții jocului. Mașina ta e un fel de Hopa-Mitică pe patru roți. Nu "se există" să rămâi cu burta în sus precum un gândac. De fiecare dată, bolidul ți se rostogolește cuminte până ajunge în poziția firească. Bun. Deci ce e rău și ce e bine? E bine ce am zis la paragraful anterior. E rău că nu prea ai un challenge deosebit și te cam plictisește să mergi la viteză mică alunecând ca pe gheață în toate părțile. La o adică nici faptul că "mai sunt trasee de văzut" nu te împinge mai departe. Se întâmplă să mai dai drumul la joc doar pentru că îți place cum se mișcă, cum se vede și cum se aude. Nici nu e prea important să câștigi cursa sau să te califici în următoarea etapă ca să vezi ce mai e nou.

Și uite, ca să termin odată îi dau lui - jocului - scorul și vouă, un sfat. Ba nu, mai bine vă propun o problemă: cum se cheamă jocul cu mașini, făcut de o echipă în care programatorii au știut ce fac, sunetiștii la fel, graficienii asemenea, iar designerii și-au făcut doar jumătate din normă? Ei, și dacă asta e prea grea, răspundeți la următoarea cimilitură: "brânză bună-n burduf de câine, ghici Powerslide ce-i".

- Bugs



Cursă în peisaj deșertic. Peisajul arată binișor, însă este - fără să încapă la mijloc prea mult subiectivism - cam gol și, ca o consecință, cam fără gust.

General Info

Producator: Acclaim
Distribuitor: Acclaim
Web: www.acclaim.com

Hardware Bench

Testat pe:
CeleronA/375 64M
Monster3D II 8M
Windows 98 directx 6.0
***** - excelent

Score Board

76

Frumos, de dat cu mașina după-amiaza, după ce mănânci bine, simți că începi să te plictisești și nu vrei să te culci că doar n-ai nici 6 și nici 40 de ani.

"Dacă tragem linie și facem socoteala, **FIFA 99** nu este un joc rău"

FIFA 99

Electronic Arts a înnebunit! Într-un an au scos trei jocuri de fotbal și asta fără să schimbe engine-ul (sau au schimbat vreo doua trei linii și alea neesențiale)!

Când am văzut Fifa 97 am fost foarte bucuros. Era primul fotbal adevărat pe care l-am jucat: grafică bună, engine meseriaș, pe scurt un joc extrataraplatinos. Dup-aia a apărut Fifa 98. Tare, engine înbunătățit, suport 3Dfx etc. World Cup 98 hm... e campionatu' mondial, toată lumea fierbe, nu ai cum să dai greș. Au mai schimbat ei acolo componența grupelor, au mai fixat ceva bug-uri și gata - mai ia omului ceva verzișori. Ce mai, să tot faci afaceri! Ei și acum ce s-au gândit ei? Hai să-i mai luăm țăranului încă câtiva parai dacă tot merge treaba. Zis și făcut: Fifa 99. Același "everlasting" engine, câteva moduri de joc în plus, o preluare pe piept și cam atât.

Acum eu nu vreau să fiu Ghiță contra; cu toate că nu-mi place politica lor, jocul mi se pare bun și l-am jucat foarte mult.

Din punct de vedere grafic avem același suport 3Dfx, efecte de schimbare a condițiilor meteorologice, posibilitatea de ales între zi și noapte. Din păcte la fel ca și la predecesorii condițiile atmosferice nu au alt efect decât cel vizual.

Sunetul este și el neschimbat. Hai mă, că puteau îmbunătăți măcar comentariul, care este la fel de plictisitor și de enervant.



Sus: Pentru că faza e srioasă, vom face un comentariu pe măsură. Astfel, puteți asista la "liniștea dinaintea furtunii", peisaj întâlnit des în meciurile de fotbal, indiferent cât sunt de virtuale.

Și nu cred că pentru englezi, americani sau ce-or mai fi ei, este cu mult mai altfel.

E, acum că tot i-am înjurat să trecem și la părțile bune. Jocul vine cu obișnuitul Friendly, un Quick Game pe care îl folosești dacă nu ai chef să te plimbi prin toate meniurile, clasicul Friedly Game, Traning-ul și două inovații - Golden Goal și European Dream League. Prima inovație cred că nu are nevoie de nici o explicație, iar cea de-a doua este un campionat al celor mai bune echipe europene, cupă care se joacă pe sistemul Cupei Campionilor Europeni.

Un punct în plus este faptul că poți să customizezi foarte multe lucruri în joc. Există un Edit Team unde poți să-ți faci echipa dorită și un Edit Player în care poți să-ți faci



jucători pentru aceasta. Deasemenea poți să-ți faci propria ligă sau propria cupă în care să pui numai echipele care-ți plac ție, iar pe cele care te calcă pe nervi să le ții pe afară și să le dai cu tifla.

Cea mai atractivă parte a jocului, multiplayer-ul, nu a fost lăsat nici de data asta de o parte. FIFA 99 suportă modem, rețea locală și legătură serială. Nu prea am avut ocazia să joc multiplayer cu mai mult de un amic dar am vorbit cu Răzvan și s-ar putea ca în viitorul apropiat (sau mai puțin apropiat să avem), pe lângă server de Quke, Quake2, și un server de Fifa 99. Dă Doamne!

Dacă tragem linie și facem socoteala, Fifa 99 nu este un joc rău și dacă vrei să joci un World Cup cu echipele aduse la zi și cu modificările pe care le-am menționat mai sus, Fifa 99 este jocul de care ai nevoie. Dacă însă nu te interesează echipele (ceea ce nu cred că este cazul) poți să rămâi fără nici o remușcare la World Cup 99. Nu pierzi aproape nimic.

- Max





Sus și stânga-sus: Cineva spunea că "Fotbalul e un joc de gentlemani, jucat de vagabonzi, iar rugby-ul e un joc de vagabonzi, jucat de gentlemani". Astăzi, prima parte

General Info

Producator: EA
Distribuitor: EA
Web: www.ea.com

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M Voodoo Monster 3D 4 Mb RAM
*** - bine daca-i faci install mare

Score Board

Deși nu au schimbat mai nimic, FIFA 99 este un joc bun pentru că predecesorul său a fost bun și chiar de regresat nu aveau cum.

84

NBA 99

Ei bine, EA-ul nu a dat-o în bară, dar se poate spune că mai au ceva-ceva până să facă "baschetul perfect".

Baschetul este sportul meu preferat. NBA-ul este, toată lumea ar trebui să știe, cel mai puternic campionat de baschet din lume și pe lângă asta cel care generează unul dintre cele mai fastuoase spectacole din lume. Așa că făurirea acestui articol mi-a căzut în cârcă nu fără o anumită bucurie.

Electronic Arts este o companie care se axează îndeosebi pe producția de jocuri sportive, dar după ce s-au înhăitat cu Bullfrog-ul, Maxis-ul, Origin-ul și, mai de curând, cu Westwood-ul nu se mai poate vorbi de o mărginire la capitolul sportiv. Cu toate astea EA-ul ne-a obișnuit cu sporturi și multă vreme de aici înainte voi asocia numele EA cu liderul producătorilor de sporturi pe calculator. Astfel că, deși există mai multe jocuri de baschet produse de diferite firme, m-am oprit la NBA Live 99.

Jocul în cauză este continuarea unei serii destul de îndelungate de simulatoare de baschet și de asta m-am așteptat la foarte multe lucruri. Vedeți, dacă ai succes mult timp, jucătorii nu te mai iartă dacă o dai în bară. Ei bine, EA-ul nu a dat-o în bară, dar se poate spune că mai au ceva-ceva până să facă "baschetul perfect".

NBA 99 are o grafică bine pusă la punct, marea inovație adusă fiind faptul că fețele jucătorilor seamănă bine cu cele ale originalelor. Asta dă foarte bine aducându-i un plus enorm la feeling. Corpurile baschetbaliștilor nu sunt foarte bine realizate dar ele respectă proporțiile din realitate astfel că Harper este ca un pitic pe lânga Mutombo sau Shaq și asta mai dă o bliă albă. Deasemenea un baschetbalist mai mic este mai mobil și astfel mai rapid decât mastodonții mai sus amintiți. Din păcate la capitolul grafică, cei de la EA nu au umblat la aspectul deplorabil al tribunelor și în special al spectatorilor care sunt și de data asta niște bitmap-uri penibile ce se mișcă la stânga și la dreapta și care dau din mâini ca niște automate de dirijat circulația.



Frumos tare NBA-ul ăsta!

Tot la minusuri trebuie trecut faptul că între mâini și minge nu există un contact real și asta se poate vedea foarte clar la reluări; nici jucătorii nu se ating între ei nici chiar în timpul faulturilor. Este adevărat că până acum nici un joc nu a atins acest nivel al detaliului, dar oricum nu este foarte plăcut și avem tot dreptul să așteptăm. Podeaua este făcută frumos, lucitoare, în ea se oglindesc reclamele de pe margini, lumina reflectoarelor și umbra jucătorilor, umbră care este destul de realistă. Voodoo să trăiască și să oglindească!

Sunetul este acceptabil, comentatorul decent, deși un pic repetitiv și prin asta devine anost, dar oricum dacă simți că te plictisești poți să-i zici să tacă. Și el nu se supără. De ce oare?

Când vine vorba de gameplay, NBA Live 99 oferă mai multe opțiuni din care să tot alegi. Da' nu prea mult că ce-i mult strică. Poți să dai drumu' la un amical care se numește cam ca mai în toate jocurile de baschet, Exibition, s-o "pui" de un Season la care poți să hotărăști din câte meciuri este alcătuit (și prin asta durata lui). În caz că n-ai chef de un sezon întreg poți să joci numai Playoff-ul care se desfășoară exact ca în realitate (mă refer la reguli). Mai poți să participi la un concurs de aruncări de trei puncte care în realitate se practică în preludiul All Star Game-ului și să te antrenezi.

Ai, deasemenea, posibilitatea de a seta nivelul de dificultate. Sunt patru grade de dificultate, începând cu rookie și terminând cu super-star. Când joci pe primul nivel de dificultate este destul de ușor, dar dacă joci pe super-star treaba devine mai aproape de realitate și deși este mai frustrant este și mai







Sus: Cuba!
Stânga: Concursul de aruncări de trei puncte.
Stânga jos: Rodman își schimbă culoarea de la meci la meci.

recompensant.

Ceea ce mărește foarte mult gameplay-ul este faptul că după ce s-a terminat un sezon poți să începi un altul, să faci transferuri între sezoane. Sunt tare curios să văd ce se întâmplă după ce voi juca, să zicem vreo zece sezoane și ăștia or să îmbătrânească.

Din punct de vedere al interfeței, jocul are foarte multe butoane -șase pentru atac și șase pentru apărare - dar care se pot suprapune, astfel că butoanele au o anumită funcție în prima fază și o alta în cea de-a doua. Măcar atât.

Ceea ce nu-mi place este faptul că deși ne situăm în NBA, cel mai tare campionat al lumii, nu am văzut prea multă tactică și nici faze foarte spectaculoase din partea calculatorului. În afară de ceva pase și slam dunk-uri n-am zărit un blocaj sau un alley-up acolo.

Una peste alta NBA Live 99 este cel mai bun baschet pe piață la ora actuală - măcar aici EA Sports a îmbunătățit semnificativ lucrurile, spre deosebire de "cazul FIFA" - și cu toate minusurile enumerate merită să-l ai dacă ești un iubitor al jocului cu mingea rotundă, de piele, portocalie și pe care scrie, dacă-i bună, Spalding.

- Max

General Info

Producator: EA
Distribuitor: EA
Web: www.ea.com

Hardware Bench

K6-2/300 64M Voodoo Monster 3D 4 Mb RAM
*** bine

Score Board

85

Cel mai bun baschet aflat în acest moment pe piață. Știu că fraza asta este folosită an de an dar asta este. Probabil și de acum înainte va fi.

"Baldur's Gate are fiecare din elemente realizate magistral şi bine cizelate..."

Baldur's Gate

Dacă nu înţelegeţi ceva din articolul următor este fie din cauza terminologiei din Advanced Dungeons & Dragons, fie din cauza datei şi orei înaintate la care s-a scris articolul.

Baldurs Gate e RPG şi e făcut de Bioware, cei cu Bioforge-ul, în colaborare cu Black Isle, fosta divizie care se ocupa de jocurile de gen pentru Interplay . Scopul lui principal a fost să transpună cât mai fidel universul "pen&paper RPG"-ului Advanced Dungeon&Dragons, al firmei TSR. Asta se referă la creerea personajelor, reguli de luptă, vrăji - totul, în cel mai mic amănunt. Este interesant să vezi un joc atât de comformat acestui protobunic al RPG-urilor de calculator.





Sus: Alo, domnu' Huge Spider, ce daţi aşa? Că acuma scot sabia la dumneavoastră.
Dreapta: Scenă animată de luptă, exact înaintea morţii.

PERSONAJELE ŞI DEZVOLTAREA LOR BIOPSIHOSOCIOCULTURALĂ

Primul şoc: editarea personajului.

- Nouă clase diferite, începând cu luptător, paladin, trecând prin bard si hoţ, terminând cu vrăjitor şi preot, la care se adaugă opt specializări pentru vrăjitor, plus posibilitatea unei combianării claselor de bază: druid/luptător, vrăjitor/hoţ etc.
- Specializări în opt tipuri de arme (arcuri, săbii scurte sau lungi, topoare etc).
- Şase rase de locuitori ai respectivelor tărâmuri.
- Nouă conduite morale declarate, megând de la angelic de bun până la afurisit de rău.



Harta nu conţine încă toate aşezările din joc, din motive tehnice şi ,se mai continuă cam un ecran în sus

Pe lângă toate acestea, cu mai mic impact asupra evoluţiei jocului, se poate alege aspectul, sexul şi vocea caracterului personal.

Numărul mare de posibilităţi pe care ţi-l oferă editarea personajului n-ar conta de loc dacă acestea nu ar modifica aproape nimic în desfăşurarea ulterioară a acţiunii. Şi aici intervine marea artă.

Fiecare opţiune, în domeniul clasei, rasei sau moralei, este clar reliefată faţă de celelalte, aducând cu sine avantaje şi limitări specifice. De exemplu ca elf dispui din start de imunitate împotriva unor vrăji, dar nu poţi deveni paladin, bard sau druid, ca luptător/magician nu poţi realiza nici o vrajă dacă porţi armură şi tot aşa. Per total apare un anume echilibru care să permită jucătorului să aleagă un personaj care să se potrivească tipului lui de joc, dar să nu facă nici o combinaţie de caracteristici exagerat superioară alteia.

Este posibil să te însoţească în calătorie maximum cinci pesonaje, dar care pot fi schimbate la dorinţă, oraşele fiind populate cu numeroşi amatori de aventură dornici să te urmeze în questurile tale. Cu toate astea te cam doare sufletul să renunţi la vechii amici, pentru că dezvoltarea personajelor făcându-se foarte lent, din cauza numărului mare de puncte necesar obţinerii unui nivel de experienţă.

Deranjant este faptul că la atingerea unui nou nivel, conform regulamentului din Advanced Dungeons&Dragons, calculatorul dă cu zarul pentru a afla câte puncte să-ţi adauge la rezistenţă şi dacă vei primi sau nu ceva pentru creşterea skill-urilor. Aşa că, dacă eşti ambiţios salvezi şi încarci până ori ai noroc ori te laşi păgubaş.

Ceea ce mi-a plăcut în schimb e că e poţi căpăta puncte de experienţă nu numai în urma uciderii de monştrii sau rezolvării unui quest, ci şi în urma unor decizii care le iei în cursulk acţiunii. De exemplu întâlneşti pe un pod doi troli care-ţi dau de ales între a-i omorâ sau a te dona o anumită sumă. Dacă te târguieşti un pic cu ei, suma se poate reduce la jumătate şi tu primeşti 200 de puncte de experienţă. Ce-i drept, nu am avut curiozitatea să văd câtă experienţă primeşti dacă le-o tragi.

SCENARIUL ŞI CE CAUŢI TU ACOLO

Scenariul sună cam aşa: eşti un orfan crescut de un fel de unchi bătrân şi binevoitor, dar la un moment dat, unchiul esste în mod brutal făcut franjuri în cursul unei călătorii pe care o făcea cu tine. Se pare că moartea lui e în mod direct legată de o scrisoare primită de la unul dintre prietenii săi şi în mod indirect de noua stranie calitate a fierului din regiune de a deveni sfărâmcios. Aşa ca n-ai încotro şi porneşti în lume pentru a rezolva misterul.

Elementele pe care se pune accent în caderul jocului sunt explorarea, lupta şi dezvoltarea personajelor, în cadrul quest-urilor pe care le ai de îndeplinit pentru diverse persoane.

Din când în când curgerea acţiunii e întrerupără de scuret momente lirice în care cu o voce foarte sumbră ţi se povestesc diverse lucruri de ştiut despre ceea ce tocmai ai făcut sau urmează să faci în continuare. Gândite, probabil, să înlocuiască fragmentele citite de Dungeon Master în paper RPG-uri, acestea dau un plus de dramatism peregrinărilor tale. Din nefericire, orientaţi probabil foarte mult spre AD&D, au neglijat să dea aceeaşi "greutate" şi desfăşurării acţiunii propriu-zise, iar dacă o să face-ţi o comparaţie cu Final Fantasy VII unde aproape fiecare nouă locaţie aduce un element nou/ inedit poveştii initiale, o să înţelegeţi ce vă spun. Dar şi fără a fi Final Fantesy, scenariul reuşeşte să justifice din plin desfăşurarea jocului.

UNIVERSUL ŞI CUM ARATĂ EL

Universul este, în primul rând, foarte vast. Iar când zic vast, vreau să spun, intradevăr, MARE. Oraşe, cetăţi, "dungeoane" întinse pe mai

General Info

Producator: BIOWARE
Distribuitor: BLACK ISLE
Web: www.blackisle.com

Hardware Bench

Testat pe:
K6-2/300 64M i740
Windows 98 directX 6
*** - merge



Obiectele aruncate prin peisaj au o formă recognoscibilă, permițându-ți să deosebești lucrurile importante de cele care atârnă greu și costă puțin

multe niveluri, fortărețe, nici una mai mică de vreo 8x8 ecrane. Orașele sunt îndeajuns de populate ca să fie credibile și fiecare locuitor are, pregătite vreo frază sau două de conversație, ca să nu pară că umple locul degeaba. În orașe se găsesc, pe lângă casele poporenilor, diversele clădiri necesare periplului tău, vâzătorii de arme, de poțiuni, vrăji și alta servicii. Dacă mai adăugăm și pădurile prin care le parcurgi în drumul de la o așezare la alta se obține o ari de desfășurare a acțiunii respectabilă.

Grafica, mai ales pe plăcile video capabile, este foarte amănunțită și migălită. Într-un cuvânt arată bine, încântă ochiul mai mult decâ ce au făcut alții până acum. Aspectul personajelor se schimbă realist, ca și în Diablo, în funcție de echipamentul pe care îl au. Arhitectura clădirilor a fost și ea avută în atenție, designer-ii nemulțumindu-se doar cu un acoperiș și patru pereți.

LUPTA

După cum vă spuneammai sus, lupta este unul din elementele principale ale jocului. Marea majoritate a obietelor întâlnite sunt poțiuni, arme, armuri cu funcții exclusiv beligerante. Și sunt o grămadă, fiecare cu caracteristicile lor personale și cu o explicație amănunțită legată de coadă. De și numai Luptătorii pot folosi cele mai multe arme, există pentru fiecare clasă câte un ciomag acu care să se avânte în luptă. Vrăjitorii au la dispoziție 54 vrăji, iar preoții 40, cu efecte variate, dar majoritatea tot pentru luptă sunt dizainate.

Lupta în sine se dă sub formă de ture simultane, dar acestea nu au rol decât de a măsura durata unei acțiuni. De exemplu, o lovitură cu o sabie ușoară durează o tură și vei lovi înaintea unui adversar care "castează" o varajă cu durata de o tură și jumătate, ajungându-se tot un fel de timp real.

Pentru a nu pierde controlul luptei, cu cei șase eroi făcând exact ce nu vei tu pe ecran, există posibilitatea pauzării jocului și distribuirii de ordine pentru fiecare în parte.

Interfața este foarte prietenoasă, permițând un foarte bun control asupra evenimentelor.

Ceea ce e deranjant este că fiecare lovitură sau reușită a unei vrăji se face prin datul cu zarul, după regulile din Advanced Dungeons & Dragons. Poți să fi cât de șmecher vrei, dacă ai dat cu zarul necorespunzător, degeaba. Desigur, dacă ai un personaj bun cifra necesară ca să lovești cu succes adversarulk este mai mică. Dar se poate des întâmpla foarte des ca adversarul să aivă "noroc la zar" și ca să mori să nu e nevoie decât să faci un pas după colț, totul reducându-se la un lung șir reâncărcări succesive și plictisitoare ale jocului.

ENGINE ȘI TEHNOLOGIE

Engine-ul destul de capabil dacă ține o așa grafică pe ecran, dar are, mai ales pe configurațiile mai slabe, niște "gâtuiri" destul de nasoale și crash-uri ocazionale. În concluzie ar fi fost bun, dar peste un an, doi.

A. I.-ul coechipierilor e destul de bun și se conformează destul de bine scripturilor de comportament, pe care poți să ți le și editezi singur dacă ai chef.

La extrema cealaltă tehnologiei se află algoritmul de căutare a drumului, care este înfiorător, diabolic și sinicigaș.

CONCLUZIE

Baldurs Gate are fiecare din elemente realizate magistral și bine cizelate, dar adunate puteau să dea un total mai imersiv și mai plin de atmosferă.

- CZ

Score Board

Un joc frumos, frustrant, bine realizat, foarte puțin greșit la asamblarea elementelor.

90

Advanced Dungeons & Dragons stuff

Întrebarea "ce-i aia Advanced Dugeons&Dragons" m-a preocupat de ceva mai mult timp, dar abia acum nevoia m-a împins să mă documentez mai calumea.

Așadar AD&D este un așa numit "pen&paper" RPG și este realizat de firma TSR. Un asemenea RPG constă din: 1) un număr de de jucători, unul fiind "the Dungeon Master", adică un conducător de joc, iar ceilalți fiind "player characters", pe post de participanți la aventură, 2) o mare cărțulie cu regulile de joc, cu care se dă în cap recalcitranților, 3) hărțile cu locațiile unde se desfășoră acțiunea, 4) câteva zaruri cu 6 sau mai multe fețe (serios!), cu rol de factori aleatori și, bineânțeles, 5) creioanele și hârtia pe care se fac însemnările despre desfășurarea jocului.

Dungeon Master-ul se ocupă cu elaborarea scenariului, hărților și așezării monștrilor, diverselor obiecte, cufere cu comori sau capcane și uși secrete prin hărțile respective. Celilalți jucători își construiesc o fișă cu numele personajului cu care participă la aventură, clasa căreia-i aparține (luptător, vrăjitor, preot etc.), caracreristicile (rezistență, dexteritate, putere ș. a.), plus armele, armura, și alte obiecte pe care le are în inventar.

Jocul îl începe Dungeon Master-ul, care declară cu voce solemnă sau nu, care este scopul aventurii - altfel spus "questul" principal - locul unde de pornește acțiunea și cam ce se vede în jur. Spre exemplu: "Vă aflați în fața vechilor ruine ale unui turn părăsit. Cu câteva zile în urmă șeful unei așezări din apropiere v-a rugat să găsiți cauza dispariției misteroase a unor copii care s-au aventurat prin împrejurimi. Odată cu ajungerea voastră aici soarele apune lăsând în urmă zidurile mâncate de vreme ale vechii așezări. În fața se află, parțial acoperită de dărâmături o intrare ce pare să ducă spre niște încăperi supterane." Și gata, aventura a început, iar jucătorii pot intra pe prima hartă, după ce au declarat și ei cine sunt și ce vor.

Hărta conține în cazul de față labirintul de la subsolul ruinelor, este împărțită în pătrățele pentru simplificare și presărată cu monștri, diverse obiecte și capcane, de care vă vorbeam anterior. Dungeon Master-ul are obligația să descrie noile locații acolo unde este cazul și să răspundă la întrebările publicului. Al doilea exemplu. Dungeon Master: "La capătul culoarului se află un cufăr așezat pe o dală înaltă de piatră."; John the Player: "Cu ce este închis cufărul?"; DM:"Este închis de un lacăt ruginit. Încerci să-l deschizi?"; J: "Da."; DM: "Un scârțâit lugubru se aude, o apariție ciudată se ridică din cufăr și spune: Biletele și abonamentele la control."

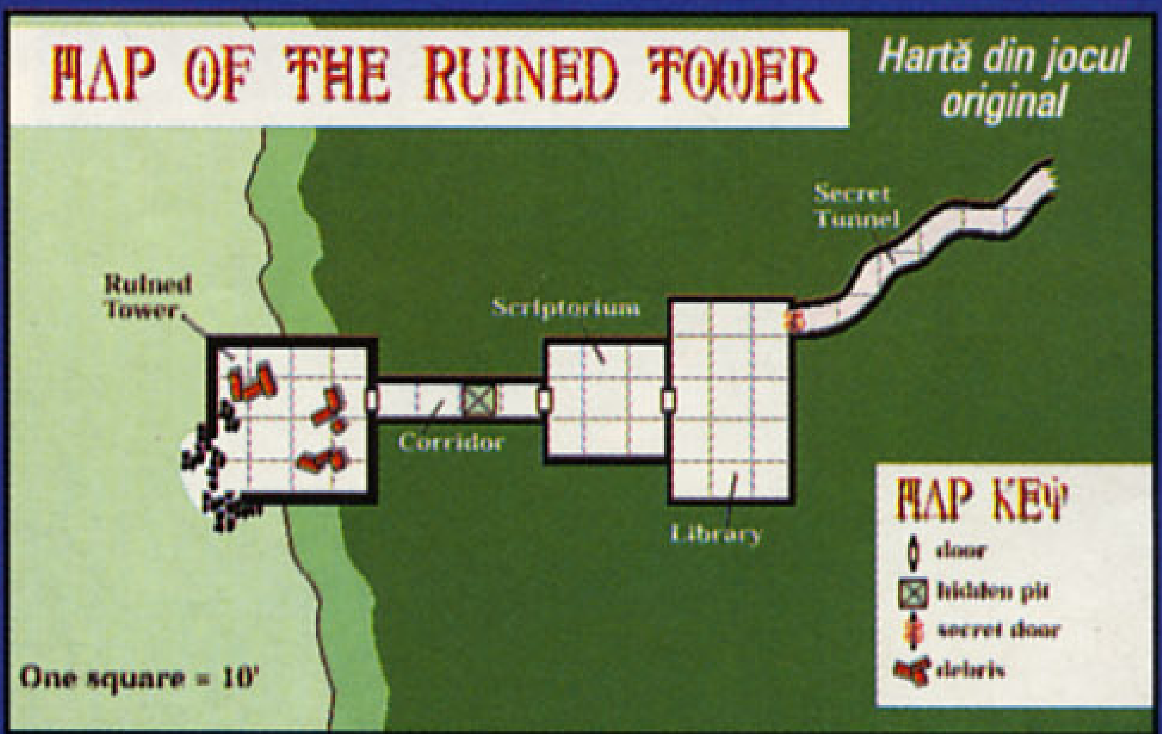
Partea de departe cea mai complexă o constituie lupta, care are atașat un set de reguli măreț și se desfășoară pe ture. Să presupunem că prin labirint ai întâlnit o trupă de căpcăuni roșcăți mâncători de copii, care au caracteristicile lor bine determinate în cartea de reguli. Fiecare din jucători începe prin a-și declara arma cu care luptă de care se va folosi în luptă, având și ea un "damage" bine stabilit de aceeași carte. După aceea se stabilește pentru fiecare, în funcție de dexteritate, putere și alte caracteristici ce cifră minimă trebuie să dea cu zarul pentru a-și lovi adversarul. În sfârșit toți dau cu zarul - Dungeon Master-ul pentru săracii căpcăuni, care au și ei o asemenea cifră minimă -, dându-se cu sabia, pumnul și magiile, când de o parte când de alta, până se moare. Supraviețuitorii câștigă puncte de experiență care ajută la dezvoltarea caracteristicilor personale.

Zarurile se mai folosesc și în alte situații cum ar fi succesul în deschiderea unei uși, observarea unei intrări secrete etc.

Nici activitatea Dungeon Master-ului nu se rezumă numai la atât. El trebuie să mai interpreteze și diverse alte personaje pe care jucătorii le întâlnesc cum ar fi starostele satului, la întoarcerea din quest, care le mulțumește sau se oferă să le cumpere la jumătate din preț obiectele găsite prin "dungeon". De asemenea la răstimpuri se obișnește să citescă o bucătă de text scrisă anterior care să clarifice faptele sau să adauge un plus de dramatism peoveștii.

Scopul final nu este ca DM-ul să-i învingă sau nu pe jucători, lucru pe care l-ar putea face cu ușurință pentru că este zeul întregului joc, ci ca fiecare să trăiască o avetură frumoasă în care să se distreze pe cinste.

Avantajul acestui tip de RPG-uri este în primul rând că nu-ți trebuie computer, jocul putând fi efectuat și pe podeaua din bucătărie, dacă ai chef. În al doilea rând oferă varietate de obiecte, clase, vrăji și grad de libertate, încât nu se poate să nu te seducă. Pe de altă parete depind mult prea multe de zaruri și de un Dungeon Master bun pentru gustul meu.



Hartă din jocul original

Abe's Exoddus

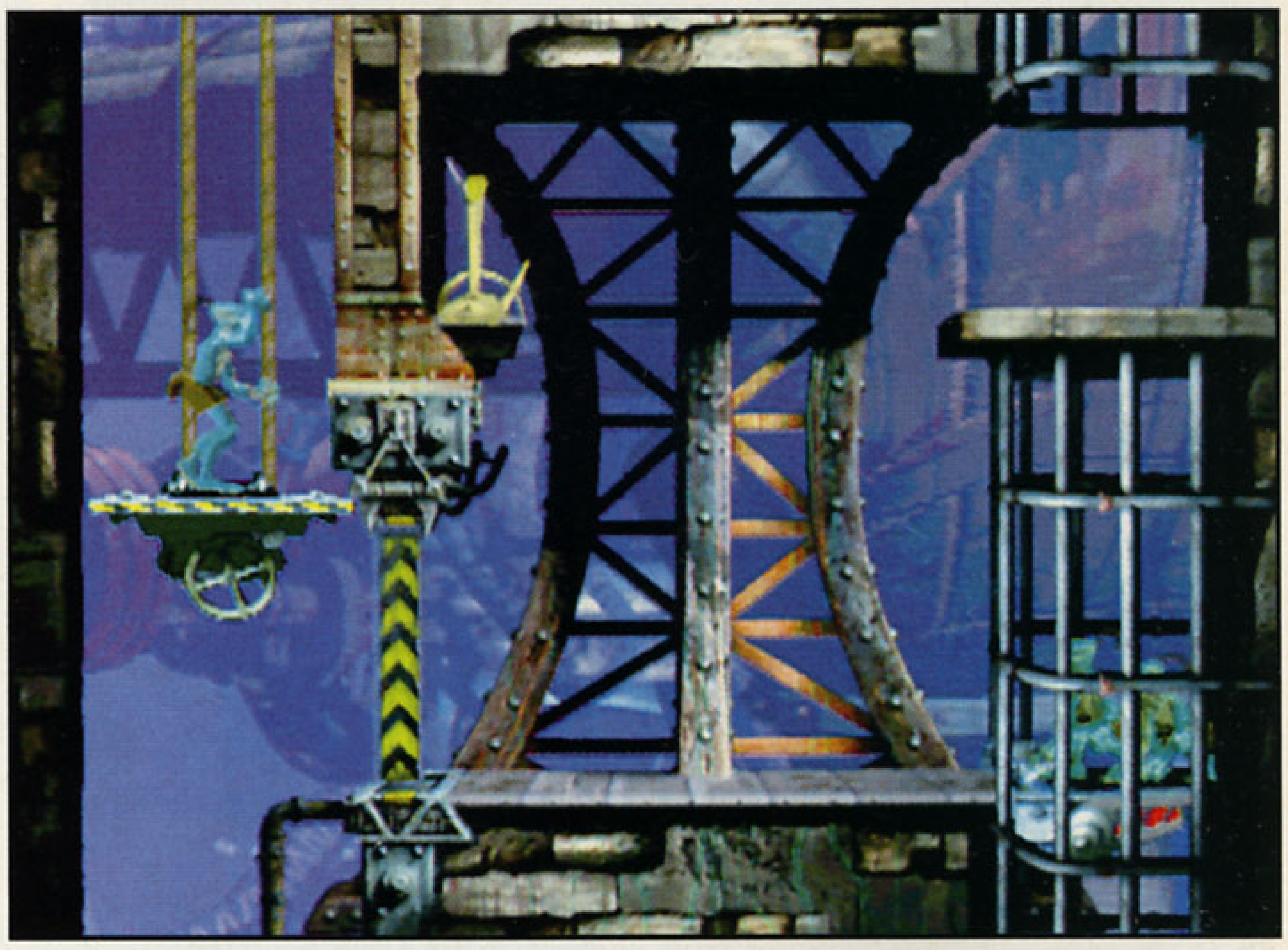
"jocul **merită** din plin să fie **încercat**, dacă nu cumva **terminat**

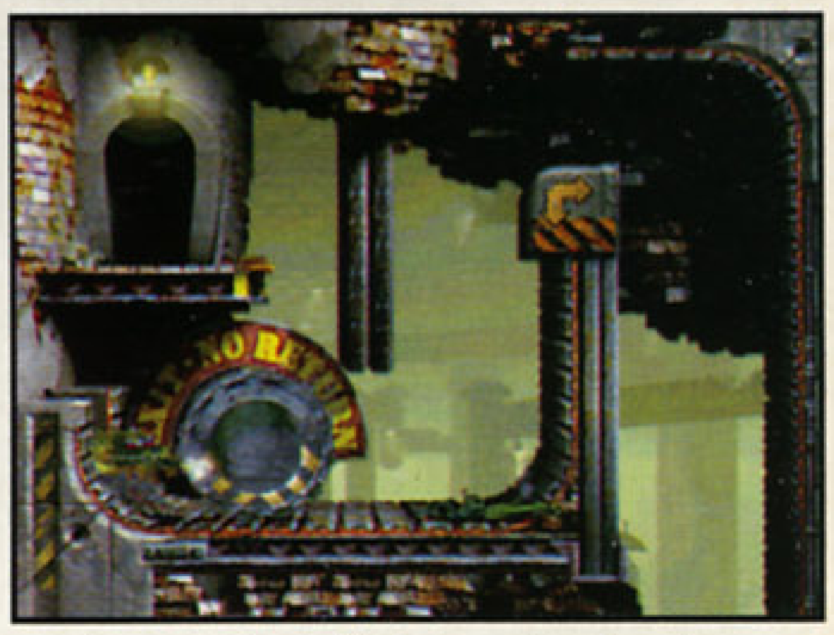
Abe's Oddyssey a rupt gura târgului. O continuare era măcar de dorit dacă nu cumva absolut necesară. Așa că ea, continuarea, a fost făcută și nu știu cum s-a întâmplat că reușește să dea la cap jocului inițial, iar asta chiar nu e puțin lucru.
După ce ai evadat cu succes din Rupture Farms și ai salvat tot ce se putea salva în materie de Mudokoni și propria piele, o nouă problemă se ivește. Aceleași personaje mârșave care în prima parte foloseau carnea de Mudokon pentru făcut plăcinte, dezgroapă acum oasele Mudokonilor care au fost străbunii tăi ca să facă din ele un soi de băutură parșivă ce dă o dependență drastică. Așa că trebuie să te duci să oprești printr-o metodă oarecare minele respective.
Oricum, știți prea bine, nu povestea contează.

În materie de engine nu s-a schimbat nimic. Aceeași rezoluție deloc înspăimântătoare, ba chiar foarte normală, combinată cu o paletă pe 16 biți, adică o grămadă de culori.
A fost schimbată partea de sonorizare, conținutul nu engine-ul. Abe vorbește acum ceva mai pe nas. În rest, aproape totul identic din punct de vedere tehnic. S-a lucrat însă din plin la partea de idei și jucabilitate.

Prima idee care mi-a plăcut este că poți să iei sub control mult mai multe creaturi decât în prima parte. Practic, în afară de câinii ăia ofuscați, are probabil nu au creier pe care să-l controlezi, poți să interacționezi cu toate creaturile vertrebate din joc, ba chiar mai mult. Vedeți mai încolo la ce mă refer. Am spus creaturi vertrebate pentru că au mai fost introduși (spre disperarea lui Johnny care și-a mâncat nervii) niște viermi scârbavnici având prostul obicei de a te mânca cu fulgi cu tot dacă te-ntâmplii prin preajmă și te zăresc.

Fiecare creatură are propriul comportament și stil de luptă. Asta n-ar fi încă nimic, însă poți să și vorbești cât ești în pielea unui dintr-ăsta cu alții din aceeași specie. Astfel că mai legi o prietenie două, măcar cale de câteva ecrane, cât ai nevoie de ajutor.





Sus: O imagine care poate foarte bine să fie din Abe's Odyssey. Nu cumva vreți să spuneți că nu?
Dreapta: Biloiul ăla este un vehicul cu ajutorul căruia te deplasezi prin mină și, infinit mai important, zdrobești tot ce-ți stă în cale.



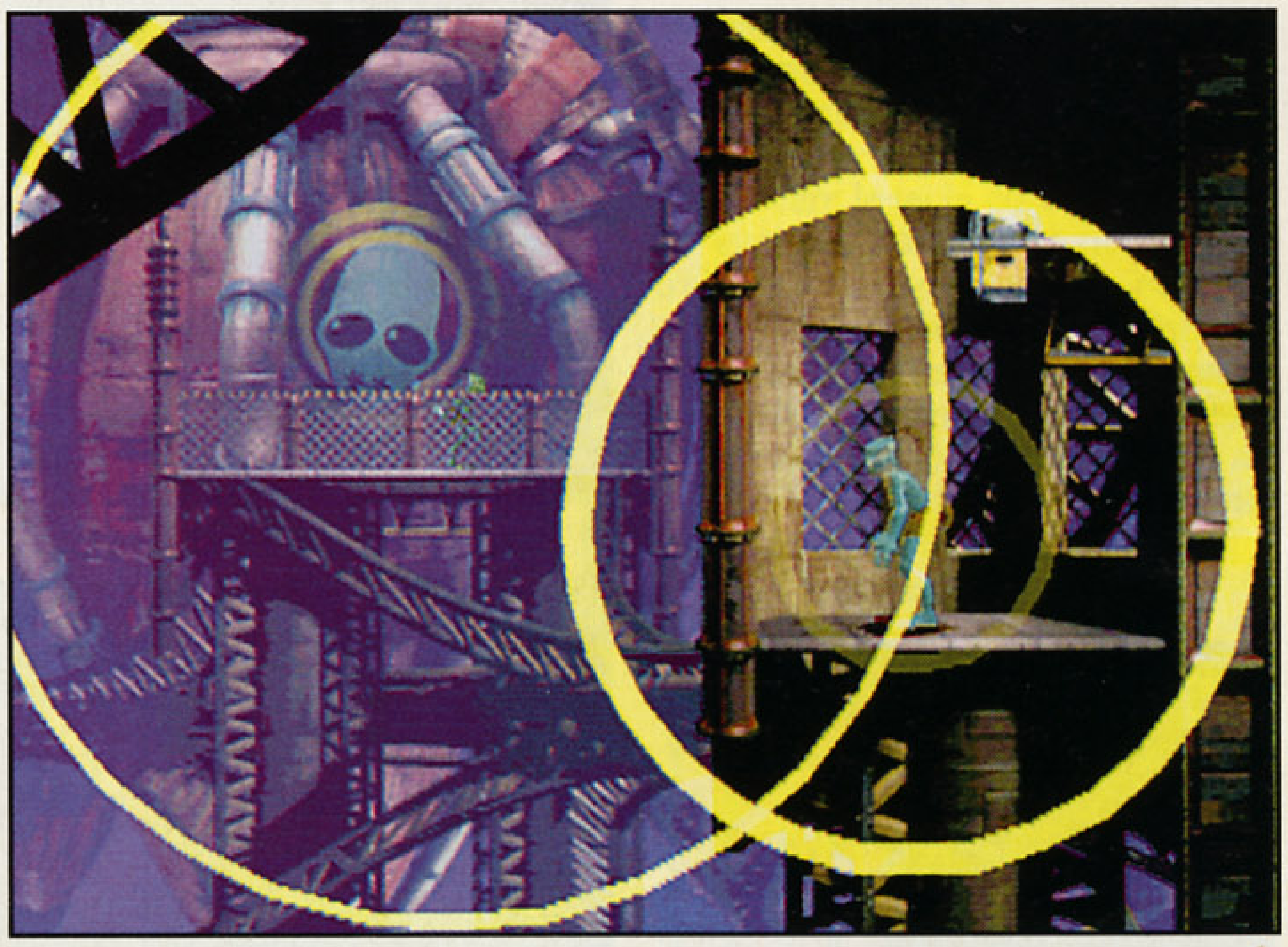
Se mai adaugă aici și că ești în stare să iei sub control pe... ofițerii Sliggs-ilor care bântuie prin niveluri. Odată în piele unui superior, dai ordine în stânga și-n dreapta, iar sărmanele creaturi le execută fără să crâcnească.

Au mai fost introduse și niște uși care se deschid numai dacă vorbește un Sligg în fața lor, mă rog, tot felul de idei. Și aoleu, mai e ceva: Mudokonii.

Mudokonii din Exoddus nu mai sunt atât de drăguți și de cooperanți ca cei din Oddyssey. Există mai multe tipuri de comportament. Unii sunt supărați pe viață și mizeriile ei și trebuie să-i consolezi (un banal "sorry") înainte să stea de vorbă cu tine. Alții pot da la contactul cu un gaz euforic - care se află exact acolo unde e mai puțină nevoie de el - într-o criză de râs din care nu ies decât dacă îi plesnești, pentru că acum o poți face și pe asta. Mai există Mudokonii orbi, cei folosiți la săpatul oaselor propriilor strămoși, care la îndemnul "Follow me!" merg în direcția respectivă până dau de un perete, aud un "Stop!" autoritar din partea ta, sau își găsesc un sfârșit puțin vesel.

Toate lucrurile astea introduse au dus la o varietate mult mai mare de puzzle-uri. Există unele uși care nu se pot deschide decât dacă sunt acționate simultan mai multe robinete sau switch-uri. Singura soluție este să cauți pe undeva niște mudokoni, să-i convingi să vină cu tine, să-i protejezi pe parcurs (dacă sunt dintr-ăia orbi e de două ori mai interesant) și, odată poziționați în fața respectivelor dispozitive, să le comanzi: work! Băieții lucrează ascultători și gata treaba.

Acum că mudokonii s-au diversificat e una. A doua este că inamicii n-au stat nici ei degeaba. Pe lângă viermii mai sus pomeniți - care dorm și dacă te aud făcând



Unde am mai văzut asta? Ah da, știu. Numai că aici șamanul sau ce-o fi din imagine nu-ți dă vreo putere specială, ci doar capabilitatea de a-ți scăpa amicii cei verzi de dependența față de... yuck!



General Info
Prod: Oddworld Inhabitants
Distrib: GT Interactive
Web: www.oddworld.com

Hardware Bench
Testat pe:
K6-2/300Mhz 64M RAM
i740
Windows 98 - directx 6.0
***** - excelent



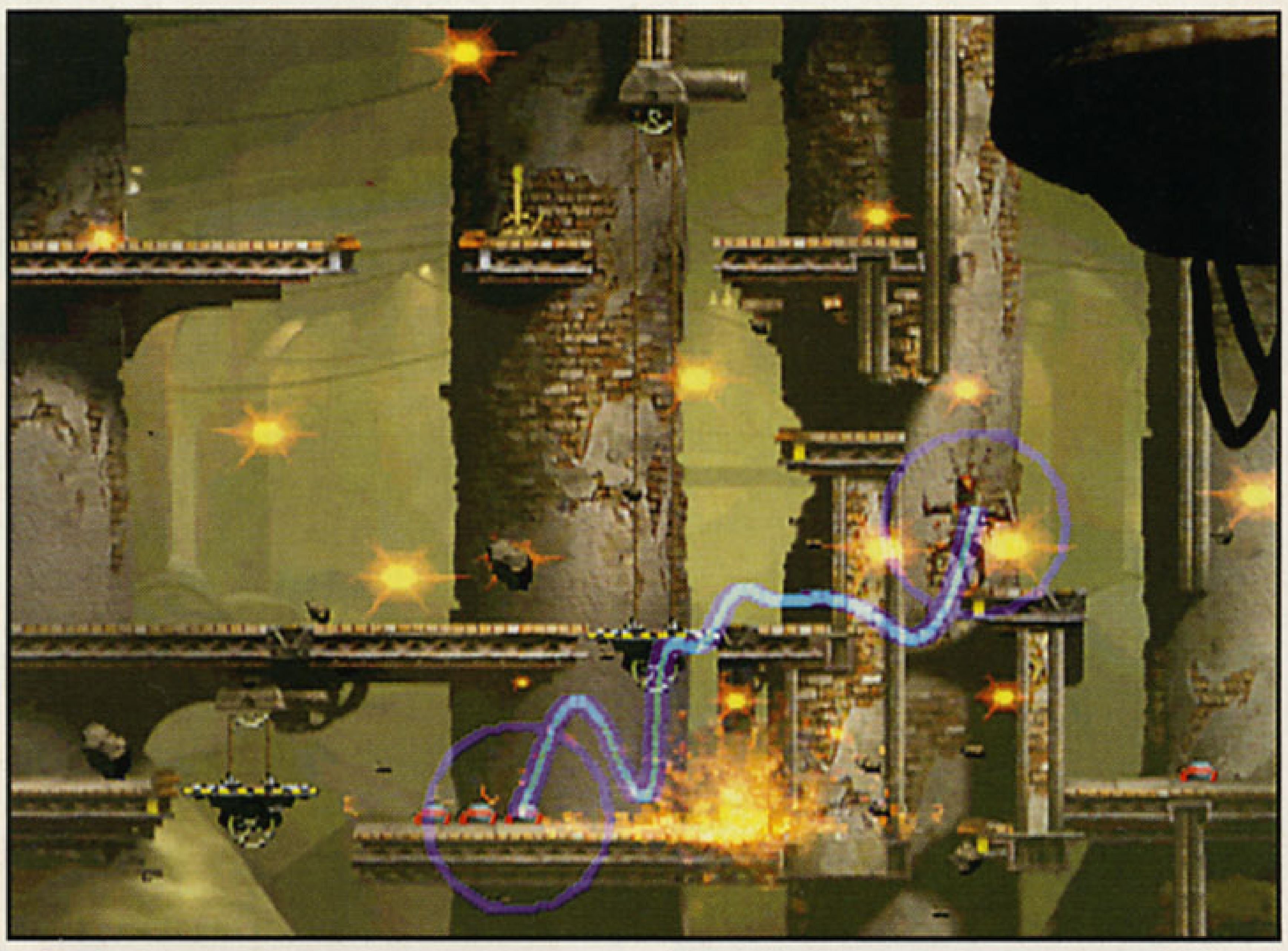
zgomot se trezesc și te fugăresc cu abnegație - a mai apărut și un fel de Sligg (ăia verzi și cu mitralieră) zburător care aruncă în tine cu grenade. Și el, ca și colegii cu picioarele pe sol din prima parte poate fi luat sub control și pus la munca de jos.

De departe, cei mai enervanți sunt viermii. Ei sunt un fel de echivalent (un echivalent de multe ori mai nasol, dacă există așa ceva) al roiurilor de albine sau viespi din Abe's Odyssey. Frumos este că Pramiții și... scarabeii ăia, sau cum le zice, care au un soi de corn pe post de bot, sunt dușmani naturali ai respectivelor anelide scârboase, așa că dacă ai unul sub control și mai și cooptezi pe cale verbală încă măcar un tovarăș de specie, poți să dai iama în ei.

Prezentare. După aia analiză.

Analizând jocul după ce l-am terminat se văd următoarele. În primul rând dificultatea este mult mai normală decât cea a primei părți. Asta în primul rând pentru că - probabil în urma feed-back-ului corespunzător primit în ochi - producătorii au produs o opțiune de "save" oriunde în joc. Lucrul e de foarte mare bun simț și te scutește de multe necazuri. Chiar dacă îți permite, ba chiar te îndeamnă la un stil de joc mai "furnicuță", adică pași mici, mulți da' insistenți, tot e un lucru bun.

După aia, s-a mers parcă mai mult pe gândire și șpirifanțuri în joc. Parcă fazele în care trebuie să ai degete fermecate, ochi de cameleon și noroc cu carul sunt mai puține. Mai multe faze în care te gândești ce trebuie să faci și nu te chinui la un lucru clar, da' imposibil.



Stânga-sus: O șleahtă de fii risipitori se întorc acasă cu ajutorul fratelui lor cu piele albastră. Sus: Ahaha! Acum să vă văd! Mda, ideea e că verva asta nu te ține decât câteva secunde, așa... cât să scot o poză. Dreapta: Ionel mamă, hai spune tu poezia aia cu "păsărica nu ia foc. Din prima"

Un al treilea element care nu se vede chiar din prima este faptul că jocul e o continuare. Adică îți dai seama că ecranele parcă nu mai au aceeași calitate de unicat din primul joc. Au încercat să facă multe din elemetnte mai puține. Decorul din mai multe ecrane se repetă. Poate pentru că jocul e lung cât o zi de post, să pară lucrurile așa. Să nu înțelegeți însă că e un lucru care deranjează. Doar că nu mai e atât de artistic la tot pasul.

În sfârșit, sunt câteva idei care mi se par forțate. Știți din odiseea lui Abe că personajul cu pricina își dă... aere, la propriu, din când în când. Aici o face la comandă, iar cei din jurul tău pufnesc și se depărtează. Lucru de înțeles și chiar cu o doză bună de umor. Mai straniu e că după ce bei niște licoare dintr-aia făcută din oasele străbunilor tăi, aerele pe care le împrăștii devin explozive. Hm, mi-am zis, hai să zicem că... bine, acceptăm. Când însă am descoperit că poți să iei sub control, iertată-mi fie nonșalanța, pârțul respectiv pentru a te preumbla prin nivel



asemeni unui duh verzui, urât mirositor și cu capacitatea de a exploda la comandă, a fost clar că gardul ditre nonconformism și aberație a fost sărit de către echipa producătoare măcar un pic. Oricum, să nu înjurăm echipa care l-a făcut, pentru că nu merită. Chiar sunt niste meseriași, iar potențialul este mare. Sunt de urmărit pe viitor, cine știe ce minune mai fac.

Exoddus, nota 10

Una peste alta, jocul merită din plin să fie încercat, dacă nu cumva terminat. Deși este foarte lung, mereu e câte ceva de văzut. Și având în vedere că poate merge și în niște moduri mai slăbuțe grafic (imagine interlaced, de exemplu) astfel încât cei cu calculatoare mai cuminți să nu stea pe bară, rezultă că este soluția pentru reducerea productivității în orice birou de funcționari cât de cât înclinați spre joc și voie bună mai mult decât spre muncă.

Știți genul de cerere făcută de colegul mamei de servici sau de prietenele proaspete de la firma surorii: "Aaa, ai jocuri! Adu-ne și nouă unu'. Așa, simpatic. Fără împușcături, fără sânge, fără sport, fără bubuieli" Eh, chiar dacă despre Abe's Exoddus nu se poate spune că este curat ca lacrima la capitolul violență, se poate administra cu încredere. Face bine.

- Bugs



Băieți, vești bune. Guvernul a cedat, salariile se măresc, mina nici vorbă să se închidă în viitorul apropiat așa că, hai, WORK!

Score Board

Un sequel reușit. Și dacă ne gândim cât de bine pus la punct a fost predecesorul, chiar n-ar trebui să existe multe șovăieli

92

MIGHT & MAGIC VII

Might & Magic VI a avut o primire foarte bună din partea criticii, primind, în general, scoruri peste 90. Cu toate astea M & M VII: For Blood and Honor, a atins de curând faza de alfa, vrând să asucă, totuși unele înbunătățiri, cum ar fi accelerare 3D, rase diferite, un mod de luptă mai șmecher.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Commmandos: Beyond the Call of Duty este un add-on, bineânțeles, de Commandos. Noile misiuni vor avea loc în Europa de Est, Grecia și chiar Germania. Personajele, de acum celebre, se vor bucura de noi arme și metode de a-și face treaba. Pe de altă parte nici nemții nu au rămas la aceeași formulă, beneficiind de data asta de ajutotul panzerelor și Lutwaffe- lui.

HERETIC II ADD-ON

Add-on-ul în cauză aduce un personaj feminin, Kiera, disponibil și pentru multiplayer, împreună cu noi skin-uri pentru ea și Corvus. Tot pentru multiplayer sunt opt hărți și suport pentru jocul în echipă. Pe lângă toate acestea mai există un nivel de dificultate mai greu decât Armagedon, noi shrine-uri și vrăji defensive.

ION STORM

Aproximativ zece angajați au părăsit Ion Storm, firma condusă de John Romero pentru a-și înfiița propria conpanie de jocuri. Conform declarației acestuia plecarea s-a făcut în trermeni amicali. Compania lui se pare că va fi distribuită de Gathering of Developers. Desigur că asta că asta va întârzia apariția Daikatan-ei cu încă o bucată de vreme.

DARKSTONE

Darkstone se va numi un următorul joc pe care îl au în proiect francezii de la Delphine, cei care până acum ne-au adus, pentru cei care mai țin minte, Another World, Flash Back, Fade to Black, iar mai nou, Motor Race-urile. De data aceasta nu mai e vorba de un alt simulator, si de un RPG, care va apare prin vară.

- CZ

"dacă vrei să împuşti câteva drone ofuscate sau năvuţe aservite răului, poţi încerca Rogue Squadron"

Rogue Squadron

Ai jucat Rebel Assault. A fost unul din cele mai renumite jocuri. Pe CD! Asta nu era puţin lucru la vremea aia. Filme între misiuni, full speech, actori. Toate în universul Star Wars. Jocul în sine, un arcade şi nimic mai mult. Lucas merge pe aceeaşi reţetă şi în cazul sărmanului Rogue Squadron. Reţeta? Se iau puţine nave bune, multe nave rele, un jucător pasionat eventual de Războiul Stelelor căruia i se zice ce şi cum să facă şi se aruncă într-un spaţiu oarecare. E bine oare?

Rogue Squadron e aproape un Rebel Assault modern. Este modern pentru că realizarea tehnică e conformă cu zilele actuale - merge accelerat hardware, reflexii, umbre - şi este aproape Rebel Assault pentru că... ideea e aceeaşi, însă aici nu te mişti pe unde vrea calculatorul, ci pe unde vrei tu, chiar dacă nu prea ai motive să o faci. Concret, e un arcade în care conduci o navă de-a rebelilor împotriva navelor Imperiului, în diferite misiuni. Ce trebuie să faci este să urmezi întocmai instrucţiunile primite pe parcursul misiunii. Te poţi abate la o adică un pic de la "traseu" aşa, cât să mai omori un gândăcel pe-alături, dar nu prea mult.

Bun. În ceea ce priveşte realizarea se remarcă de la o poştă o grafică chiar drăguţă, deşi cam banală - toată lumea cât de cât normală şi sub 30 de ani, ştie cum arată un X-Wing, un A-Wing sau măcar are o idee. De la aceeaşi distanţă sare în ochi, sau dacă vreţi în urechi, o sonorizare uşor spre execrabilă, de neconceput chiar, pentru Lucas. Dar, vorba poetului, "toate-s vechi şi nouă toate". Să trecem mai departe.

Mai departe începe chinul neuronilor. Misiunile le faci pe rând, frumos, cu grijă. Nu faci o misiune, nu treci mai departe. Aşa era conceptul în Rebel Assault, aşa se întâmplă şi aici. În fiecare misiune, de fiecare dată, se întâmplă aceleaşi lucruri. Navele duşmane sau roboţeii inamici au fantastice trasee prestabilite. Fiind un arcade, nu e o nenorocire, însă tot timpul ai senzaţia că de fapt joci măcar un pic de simulator şi te cam derutează să vezi că adversarii se mişcă ignorându-te. Încă un lucru legat de mişcarea răilor. Nu ştiu de ce sau cum, însă mai toate navele duşmane, în timp ce zboară pe un traseu mai mult sau mai puţin sinuos, se bâţâie. Adică tremură, de parcă pilotul ar avea o criză dacă nu de parkinson, măcar de personalitate. Mă rog, un minus nu foarte mare.

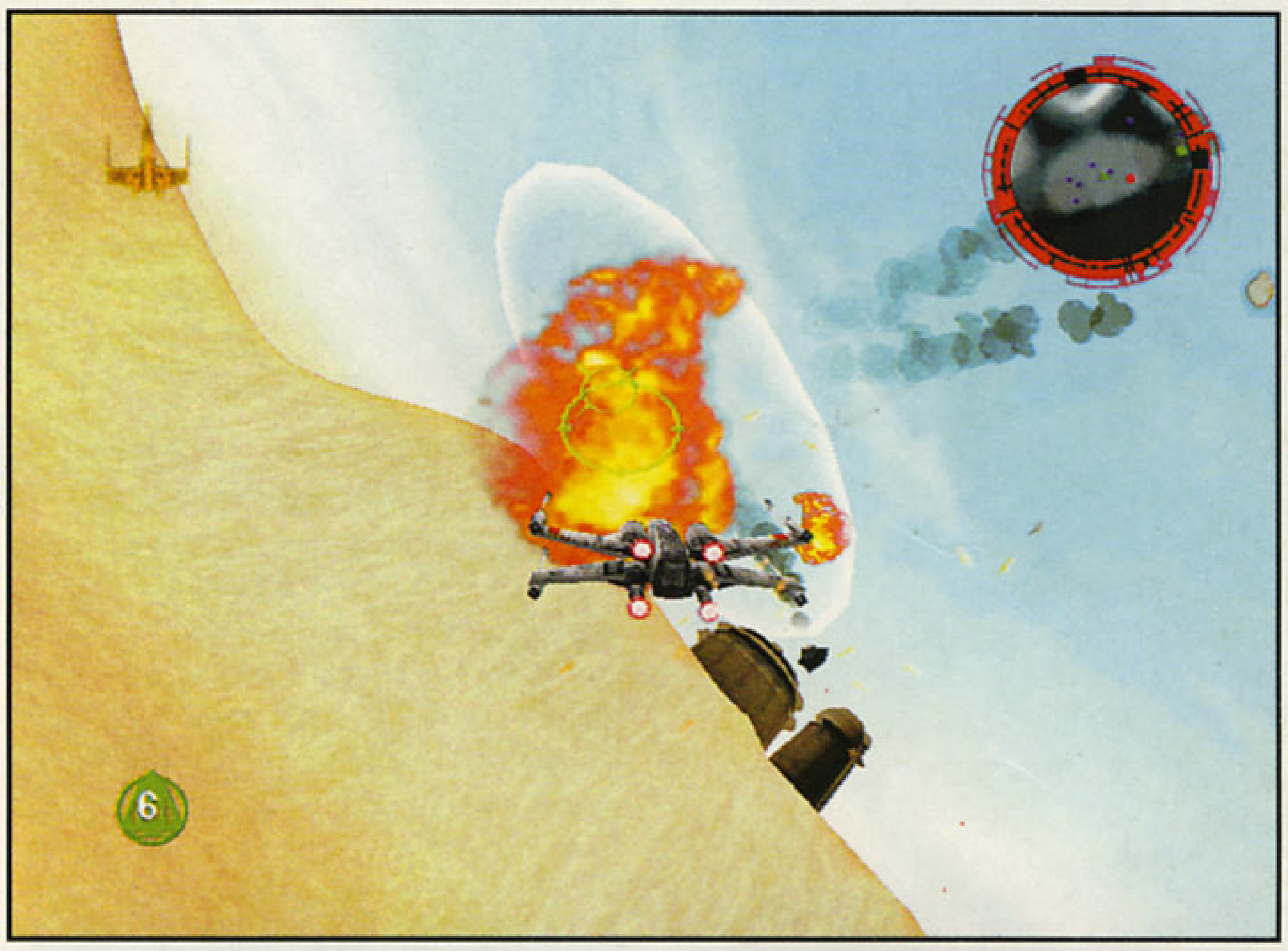
Minusul cel mare este însă cel legat de interfaţă. Fără să ne ascundem după degeţel, o prostie. Vezi nava din spate, nu priveşti acţiunea din interior. Acum, poate dacă ai vreun joystick fermecat să reuşeşti să te mişti cum vrei, deşi mă îndoiec că s-a inventat vraja aia. Altfel, cu mouse-ul te dai de ceasul morţii. După ce joci destul, te obişnuieşti cât de cât, însă tot frustrant până la ceruri este.

În joc poţi pilota mai multe nave - X-Wing, A-Wing, Speedstar etc. - fiecare se mişcă un pic altfel şi are niscaiva lucruri în plus sau în minus. Oricum orice navă ai avea sub manşă, este enervant că dificultatea jocului nu vine din numărul de inamici, din modul cum se mişcă, din agresivitatea lor sau din mai ştiu eu ce motiv normal într-un arcade. Nici vorbă. Cel mai dificil lucru este să-ţi conduci nava. Îţi creşte tensiunea. Când vezi un Tie Bomber zburând în faţa ta pe o traiectorie demnă de un bondar obez care tocmai s-a sculat de la masă, şi tu te strofoci în spatele lui încercând să-l prinzi în reticulul săltăreţ al ţintei sau - mai grav - încercând să tragi "la întâlnire" când botul navei proprii pare să aibă o voinţă proprie, numai a lui... uf!

Uite-aşa, dacă nimereşti o misiune mai "grea", adică ce presupune niscaiva manevre mai măiastre, e grav. Pentru fiecare misiune ai trei vieţi şi, bineînţeles nişte obiective de atins. Şi dacă nu poţi să-l faci pe ultimul şi pierzi misiunea, o iei de la capăt. Şi alţi nervi, şi alte ţinte care se plimbă ca nesimţitele parcă bănuindu-ţi zbuciumul interior al nervilor şi exterior al mouse-ului.

Aşa că, pentru că nu mai sunt multe de spus închei concluzionând: dacă vrei să vezi câteva explozii drăguţe, să împuşti nişte roboţei, niscaiva drone ofuscate sau câteva năvuţe aservite forţei răului în Star Wars, poţi încerca Rogue Squadron. Dacă vrei însă ca lucrul ăsta se petreacă fără să te enervezi, nu ştiu, drept să spun, dacă jocul mai sus pomenit e opţiunea potrivită.

- Bugs



Sus: Acţiune ca în cel mai pur arcade. Bine, hai, nu chiar cel mai pur. Poate să fie pătat pe alocuri cu ceva urme vagi de simulator
Dreapta: Măcar la capitolul care include grafica şi filmele "on the fly" nu se pot reproşa multe jocului

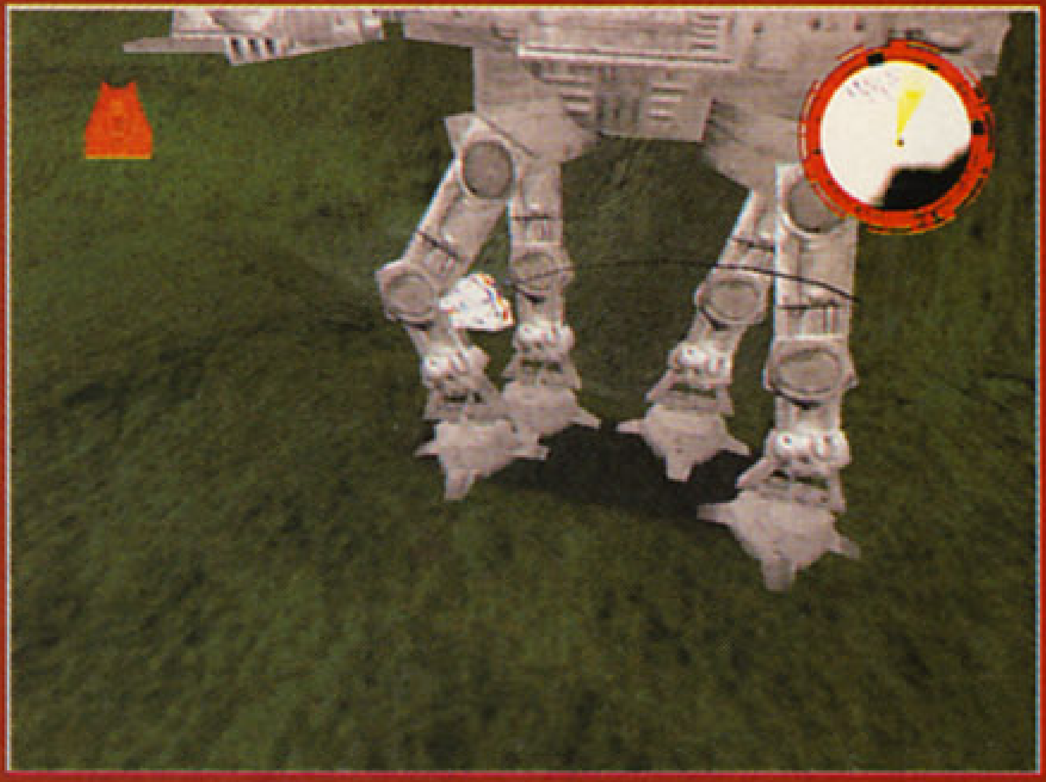






La picioarele Walker-ului Imperial

Speedstar-ul are harponul ăla mirific ce aruncă un cablu, cu care se presupune că împiedici un walker imperial ca pe un cal mai hodorog. Ideea a fost bună în film, a fost bună şi în Shadow Of The Empire, numai aici nu merge deloc. Pentru simplul motiv că e greu a dracu' să zbori ocolind picioarele respectivei chestii din pricina controlului aberant. În plus, după ce lansezi harponul şi-l prinzi de piciorul bestiei, se mai şi schimbă perspectiva. E greu să-ţi controlezi nava privind-o din spate, darămite dintr-o perspectivă lateralo-aiurea. Şi dacă "proba asta de foc" se petrece spre sfârşitul unui nivel devenit cumplit de anost la a zecea "vizionare"... mai mai să treci de partea urâciosului ăla de Vader.



General Info

Producător: Lucas Arts
Distribuitor: Virgin
Web: www.lucasarts.com

Hardware Bench

Testat pe:
CeleronA/375 64M
Monster3D II 8M
Windows 98 directx 6.0
***** - excelent

Score Board

Când îl vezi de pe margine, l-ai juca. Dacă-l joci ceva mai mult l-ai arunca. Şi ce e mai grav, ţi-ai arunca odată cu el şi mouse-ul, plus un şirag de neuroni.

65

Despre RPG-uri

Îmi asum faptul că marea majoritate a cititorilor știu la ce mă refer când scriu cuvântul RPG. Iar daca nu o să facem o scurtă descriere care, departe de a fi perfectă, să ofere câteva informații.

RolePlayingGame-urile sunt jocuri foarte mult bazate pe personaj/ personaje, pe dezvoltarea caracteristicilor acestuia/ acestora. Constau, de obicei, în îndeplinirea unui obiectiv principal și a altora secundare care să te ajute în ducerea la capăt acestuia, numite questuri. Pentru asta este necesară o lungă explorare a meleagurilor jocului, discuții cu anumiți locuitori ale acestora - non-playing characters NPC's - găsirea și folosirea anumitor obiecte și, de o foarte mare inportanță, lupta. În general caracteristicile personajelor își vădesc rolul în cursul luptei când se stabilește care pocnit mai tare pe cine și dacă acesta a murit sau nu, dar și în rest - un furt mic, o ușă încuiată. Pe baza acestor acțiuni capeți experința, ți se dezvoltă aptitudinile și, câteodată chiar caracteristicile de bază. În esență este genul de joc cel mai apropiat de epic și de aventură, după evident, aventure.

RPG ca gen este unul dintre cele mai vechi din istoria jocurilor pe PC. Mai precis a apărut înainte de apariția PC-ului, pe platforme de care puține se mai știu în ziua de astăzi. Ce-i drept, trebuia în acele timpuri să ai o imaginație extraordinară ca să compensezi grafica, o intuiție nebună ca să-i dai seama ce trebuie să faci și o răbdare de fier ca să birui interfața diabolică.

De-a lungul istoriei au apărut și s-au dezvoltat serii celebre și venerabile ca Ultima, Wizardrey, Might and Magic, Eye of the Beholder etc. și unele au stabilit unele precedente (vederea first-person, iluminarea dinamică). "Capodopere" ale perioadei au fost considerate Ultima VII și Ultima Underword.

Treptat genul s-a dezvoltat,a căpătat amploare, iar acum 2-3 ani era foarte ocupat în a trage să moară. S-a ajuns până la a nu se mai accorda premii pentru cel mai bun RPG al anului.

Nu am să mă lansez într-o analiză prea amănunțită a motivelor care au dus la asta, nici a interesului din ce în ce mai crescut pentru hoarda de 1st person-shootere care urmau toate să bată Quake-ul și care n-au apărut toate nici până acum sau de valul cât casa de strategii în timp real care ne-a invadat cu sau fără voia noastră. Cert e că jucătorii s-au mai shimbat și nu mai înghițeau așa ușor o grafică neângrijită sau o poveste de 50 de ecrane turnată la începutul jocului. Și chiar în lumea jocurilor pe calculator jocurile trebuie să se adapteze sau să dispară.

Responsabile pentru ieșirea din conul de umbră în care pluteau RPG-urile au fost două jocuri destinate unor categorii de jucători diferite.

Diablo al lui Blizzard s-a adresat în primul rând jucătorilor mai noi amatori de acțiune furioasă și năvalnică. Cu toate astea a păstrat destul de multe elemente de RPG pentru a deschide apetitul acestora pentru alte creații de gen. Pe lângă jucabilitatea furibundă Diablo s-a mai bucurat de o grafică finuță, un scenariu bine pus în scenă, rejucabilitate și, ceva puțin întâlnit până atunci în RPG-uri, multiplayer, având chiar toate șansele să fie cel care să reabiliteze genul.

Al doilea joc apărut pe atunci a fost Daggerfall, de la Bethesda, adresat maniacilor genului, sătui de clonele după clone după alte clone.



Diablo, nici mai mult nici mai puțin a readus în atenția jucătorilor genul RPG, iar de la partea a doua mă aștept la și mai mult



Baldurs Gate aduce, cu o tehnologie la zi, complexitatea RPG-urilor tradiționale

Daggerfall a avut cel mai puternic instrument de construit personaje pe care l-am văzut până acum, permițând o libertate a configurării lui fără precedent, realizată pe baza unor caracteristici, clase și skill-uri foarte matur gândite; a lansat posibilitatea editării de vrăji proprii; și a avut un univers ENORM. Fără exagerare, avea mii de de așezări și labirinturi, zeci de ghilde în care să te înscrii, o mulțime de questuri, posibilitatea de a face comerț, de a-ți cumpăra o casă. Într-un cuvânt tot ce-ți trebuie ca să rămâi acolo.

Apoi, după toate aceste lucruri minunate, totul s-a continuat ca de la sine.

Intreplay, cu Fallout 1,apoi 2, a readus RPG-rile din sfera medievalului și magiei într-un viitor tehnologic și postapocaliptic, ceea ce a însemnat alte tipuri de personaje, alte skill-uri, decoruri, obiecte, arme și moduri de luptă. Și nu se poate spune că le-a ieșit rău de loc, nici grafic, nici ca design.

Final Fntasy VII, marele succes de consolă al celor de la Square Soft, a adus și el ceva inedit în lumea PC-urilor. Roleplaying-urile de consotă și-au creat, încă de la început, un stil diferit în care conta mai puțin explorarea, rejucabilitatea și atenta elaborare a personajului, cât participarea la o aventură captivantă, în care să simți cum te afectează fiecare lucru pe care-l faci pentru că-ți pasă de tine și de prietenii tăi.

Might&Magic VI, a sosit și el la momentul oportun, restabilind încrederea într-o serie de jocuri clasice de acum.

Baldurs Gate, un mai vechi proiect al celor de la Bioware, a transpus fidel regulile de concepție a personajelor și obiectelor, din pen&paper RPG-urile Advanced Dungeon and Dragons, pe o grafică destul de puternică și într-un univers destul de măreț. și a venit cu o idee de multiplayer foarte bine realizată.

Chiar dacă Internetul nu a atins deocamdată nivelul unei jucabilități decente, RPG-urile on-line, ca Meridian 59, The Realm și Ulima Online și-au avut rolul lor și au stabilit un precedent care va aduce numai lucruri bune în continuare. Chiar acum sunt plănuite mai multe lumi virtuale destul de așteptate: Everquestul cel cu grafică accelerată și Middle Earth-ul, de la Siera, realizat după universul romanelor lui Tolkein.

Pe lângă toate acestea revenire în atenție a rolplaying-urilor a dus și la apariția unor noi genuri, hibride, un bun exemplu fiind combinațiile cu strategie în timp real Magic&Mayhem și Rage of Mages. Viitoarele apariții ale Cavedog-ului, Elysium și Good&Evil se pot înscrie de asemenea în acastă categorie.

Cât despre ce o să mai fie de acum încolo lucrurile par să stea destul de bine.

În primul rând puțină lume pare să nu aștepte cu nerăbdare apariția lui Diablo 2, de cu de 4 ori mai multe CD-uri încărcate cu acțiune și cu mai multe elemente prezente de RPG.

În al doilea rând mulți au rămas impresionați de grafica screen-shot-urilor din Ultima: Ascension și speră ca șirul de amânări succesive să nu se mai continue mult timp.

În al treilea rând Ion Storm are două echipe care lucrează la două proiecte diferite: Anachronox, al lui Tom Hall, pe engine de QuakeII și Deus Ex, realizat de Warren Spector, fost la Origin și Looking Glass.

Deci grafici minunate, poligoane, Internet, iată cam ce ne oferă viitorul în privința noului val de RPG-uri. Ceea ce aștept în continuare e să primim în continuare universuri în care să ne trăim orele de aventură.

- CZ





01 313.9669
01 675.7272
092 294914
094 204712

Economisiţi timp şi bani comandând ultimele jocuri, prin telefon

Fallout 2	46,4
Action Hall Of Fame *(Carmageddon, Mechwarrior 2, Interstate '76, MDK)*	46,4
Krime Killer	31,7
Powerboat Racing	26,8
Baldur's Gate	46,4
Descent Free Space	31,7
Redneck Rampage	23,2
Wizardry Archives *(8 jocuri RPG, premiate de PC Games în 1998)*	37,8
Die By The Sword	31,7
Starfleet Academy	31,7
Light & Darkness	26,8
Star Trek Compilation *(toată colecţia de 5 jocuri)*	37,8
Missing In Action	46,4
Mortal Kombat 4	46,4
Unreal	42,7
Load Runner 2	42,7
NAM	42,7
War Of The Worlds	40,3
Tides Of War	40,3
Oddworld: Abe's Exoddus	40,3
Dark Vengeance	35,4
Powerslide	35,4
Blood 2: The Chosen	35,4
Carmageddon *(replay)*	25,6

Total Annihilation: Core Contingency	25,6
Z + Expansion Kit *(replay)*	25,6
Hexen *(replay)*	20,4
Death Rally *(replay)*	20,4
S.P.Q.R. *(replay)*	20,4
Imperium Galactica *(replay)*	20,4
Nine	20,4
World Of Soccer *(replay)*	20,4
Flying Corps *(replay)*	20,4
Pro Pinball Timeshock	20,4
Buccaneer	36,6
ChessMaster 6000	40,3
Final Liberation	30,5
SU-27 Flanker - Commander Edition	43,9
Sanitarium	46,4
Creatures Deluxe	30,5
Airliner '98	30,5
Air Show '98	30,5
Ultimate World War II *(Panzer General 2, Steel Panthers III, Soldiers At War, Silent Hunter + caseta video cu filmul documentar "War World II" al lui Frank Capra)*	67,1
Mega Games Box *(Alied General, Steel Panthers II, Panzer Commander)*	45,9
Warhammer Pack *(Warhammer + Final Liberation)*	47,7

*Preţurile sunt în USD la cursul BNR + 3% şi includ TVA

GAME ROVER

LUPTA CU NEORDINEA

Așa cum vă amintiți data trecută am lansat pe de o parte provocarea de a defini strict genurile jocurilor iar pe de alta aveam o propunere de articol în care să comparăm scorurile obținute de același joc în diverse publicații. Din păcate revista a apărut atât de târziu încât nu mai pot aștepta răspunsurile voastre. Voi merge așadar mai departe.

Problema departajării genurilor mi-a apărut în urmă cu aproape un an când am inițiat un program ce avea ca scop inițierea unui curs de "Scenaristica Jocurilor pe Calculator" la Facultatea de Mutimedia din UATC. Iar ideea acestui curs mi-a venit tot dintr-o pornire de a mea de a legaliza jocurile ca modalitatea de expresie estetică, respectiv, cum bâlbâiam într-un editorial pe care nu l-a înțeles mai nimeni, ca artă. Și cum în neștiința mea cel mai apropiat element de comparație era filmul, cea de-a 8-a artă după cum este cunoscută, am început să cos un îmbârligat covor de legături, deosebiri, asemănări, paralelisme și multe aberații. Și susțineam sus și tare autenticitatea acestei noi ramuri artisticie, ignorând orice altă chestie adiacentă (pictură digitală, o pagină web, ș.a.). Definiția, cuvintele pe care le căutam, au venit odată cu lucrarea de doctorat a domnului Horia Murgu, care mai că a îmbătrânit luptându-se cu mentalități bătrâne și cu neordinea ce patronează orice ramură de avantgardă. LIMBAJUL ECRAN a lui Murgu, adevăratul nume al celei de-a 8-a arte, pleacă de la frații Lumiere, trece prin cinema, TV, video și ajunge dincolo de noi. Și poate doar așa să găsim locul și rostul pasiunii noastre de înrăiți admiratori ai ultimei direcții din acest grăsan concept, egoiști devoratori, sărmani subjugați întregii transfuzii de audio-vizual-interactiv.

Aici însă îmi place să mă laud cu una dintre ultimile pasiuni. Jocurile au fost străbătute de numeroase încercări. Au pendulat din literarul "Text Adventure", la inserturile realizate pur cinematografic din ultimele WingComandere, la o perfectă justificare artistică a engine-ului în I76 sau la încercările lui Garriot din UltimaOnline. Există deja posturi TV dedicate jocurilor. Există deja ForceFeedback. Iar pe lângă toate acestea, există o altă latură mai puțin cunoscută la noi. Jocul vine cu o carte, cu o cutie, etc. Astea țin de farmecul acestei manii. Nici un film nu se vinde cu o carte de 200 de pagini în care găsești povestea de până la începutul jocului (StoneKeeper-Interplay), și nu se colecționează casete pentru carcasă sau copertă. Mania coperților a picat odată cu long-play-urile de 33 din epoca pickup-ului. Știu un băiat care după ce a văzut manualul de Warcraft și-a cumpărat în original toate pachetele. Și-a dat toți banii și e foarte mândru. Iar eu sunt mândru că există astfel de oameni pe aceste hotare. Ce să mai spun de cei care au curajul de a se apuca serios de "construcția" unui joc. Sunt atât de multe elemente de originalitate în această nouă versiune de limbaj încât... aș povestii așa o mie de ani.

În ultima vreme, studiind filmul mai indeaproape, scenaristica, etc. am observat o chestie care mă deranjează pe zi ce trece. Nu este film american în care să fie nevoie de o lampă de masă și să nu observ același model - de obicei cu căpățâna verde - ovală, cu picior auriu. Și treaba e valabilă la toate filmele americane din 87-88 încoace. Este clar că sunt foarte potrivite și că în magazia ălora de la hollywood își scot banii indiferent de produție (că e vorba de Universal sau de 20-th Century Fox) sau de regizor. Dacă, Doamne Ferește s-o ajunge la așa ceva și cu joacele, promit solemn să-mi schimb meseria. Deocamdată să fim atenți și să împingem joacele acolo unde trebuie.



Al dumneavoastră - AFantana



JMC - KUBA



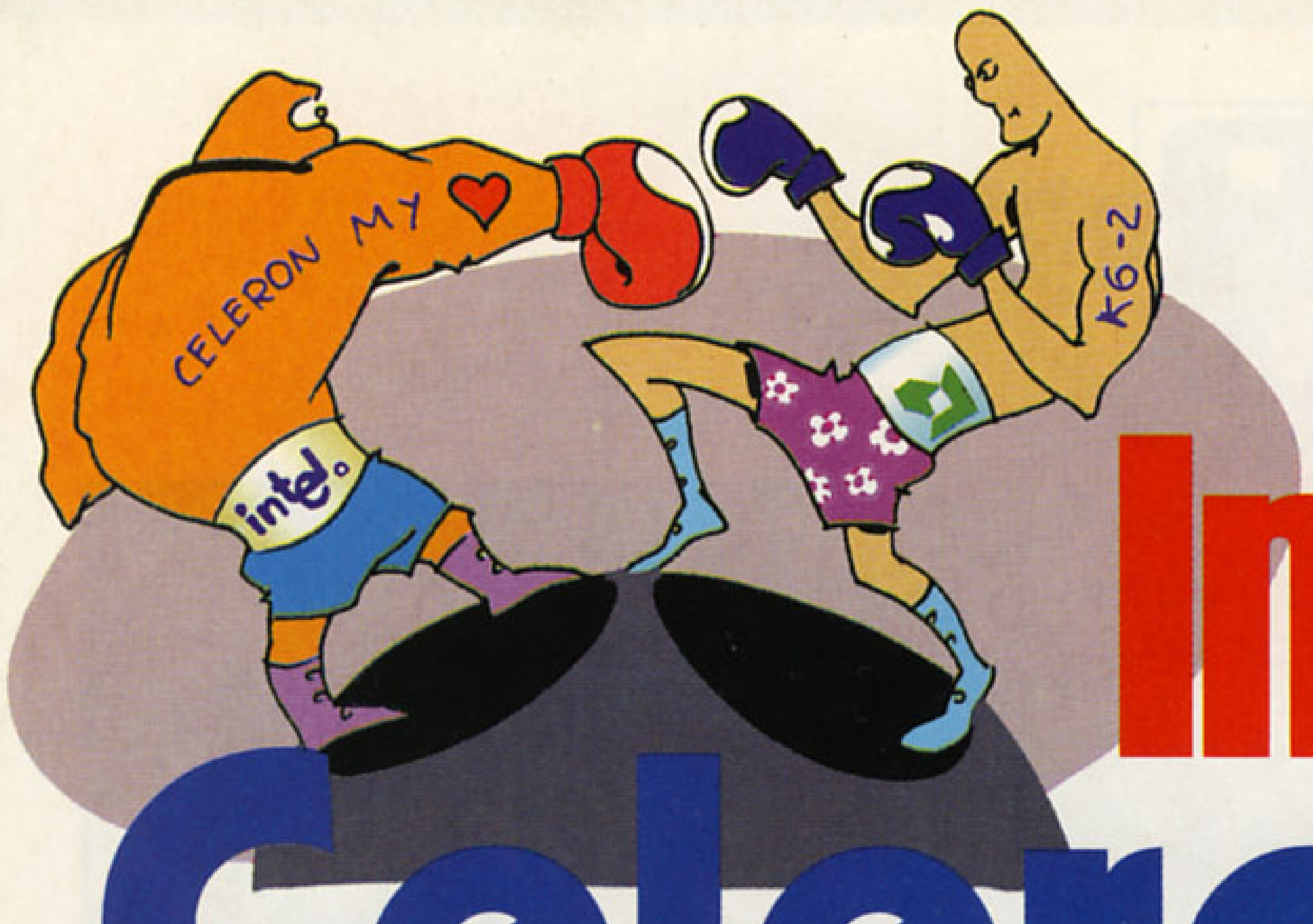
Doamnelor și domnișoarelor (în măsura în care existați - ca cititoare de GO) de la liniștitul "Lines" la (la)abilul KUBA. M-am gândit forate puțin înainte de acest articol și am dedus intrinsec următoarele: toate joacele vechi mari, sunt acum mici. Unele cool pe atunci sunt foarte cool acum. Din sinergia acestor fapte de necontestat a rezultat un paradox: aș putea oare scrie despre LBA de exemplu. Nu, că oricât ar fi de mic, și oricât ar fi de cool, nu se sărută deloc cu conceptul de JMC. Am ales astfel un jock, la fel de mare ca oricare, dar care ar putea "forte bine" să fie foarte mic. Cool este oricum.



KUBA, vine de la KleverlyUniqueBrutallyAddictive și este transpunerea de pe masă pe desktop al unui vechi joc european. Faptul că nouă ne este necunoscut subliniază încă odată faptul că nu suntem în Europa. Așadar, ignorând stângăcia celor de la Pach Products în ceea ce privește optimizarea, ș.a. recomandându-le un patch la capitolul programare, să ne lălăm "imerși" în acest joc. Principiul e simplu, iar vorbele mele sunt de prisos - demo-ul va fi pe CD-ul de la următorul număr. Vinovat pentru acest decalaj sunt tot eu. M-am trezit prea târziu cu acest articol. Buun, acestea fiind spuse, vă anunț că am dezbătut paranormal cu dumneavoastră despre un joc de inteligență agresiv-molipsitoare, un joc ce crează personalități, dă răspunsuri tinerilor pubertini ce-și caută croiala într-o societate în continuă schimbare capitală spre capitalism, un joc ce te învață să-l împingi pe celălalt înafara teritoriului, marcat acum de momâi rotunde, poporal denumite "bile". Kuba!

- Findel Kastro

Bibliografie " *Kuba și la gară*" de **GBU Famia**, editura **Ferentelimon** 1998



Intel versus AMD
Celeron - K6-2

Dedicat tuturor "profesorilor" care se grăbesc să dea indicații și păreri "de specialitate" în legătură cu configurația optimă pentru jocuri a momentului.

Sunt absolut sigur că mulți cititori se află în ceață în ceea ce privește diferențele între un procesor Intel și unul AMD în acest moment, fapt dovedit de sumedenia de întrebari pe care le aud aiurea sau le citesc prin reviste, gen :"merită să-mi iau un K6-2...?". Ei bine, dat fiind faptul că am fost scos din minți de sumedenia de argumente, pro și contra, mai mult sau mai puțin fondate, care mai de care mai pline de importanță, mă voi referi în cele ce urmează tocmai la acest lucru, din punctul de vedere care este specific revistei, adică al jocurilor. Dacă nu știați.

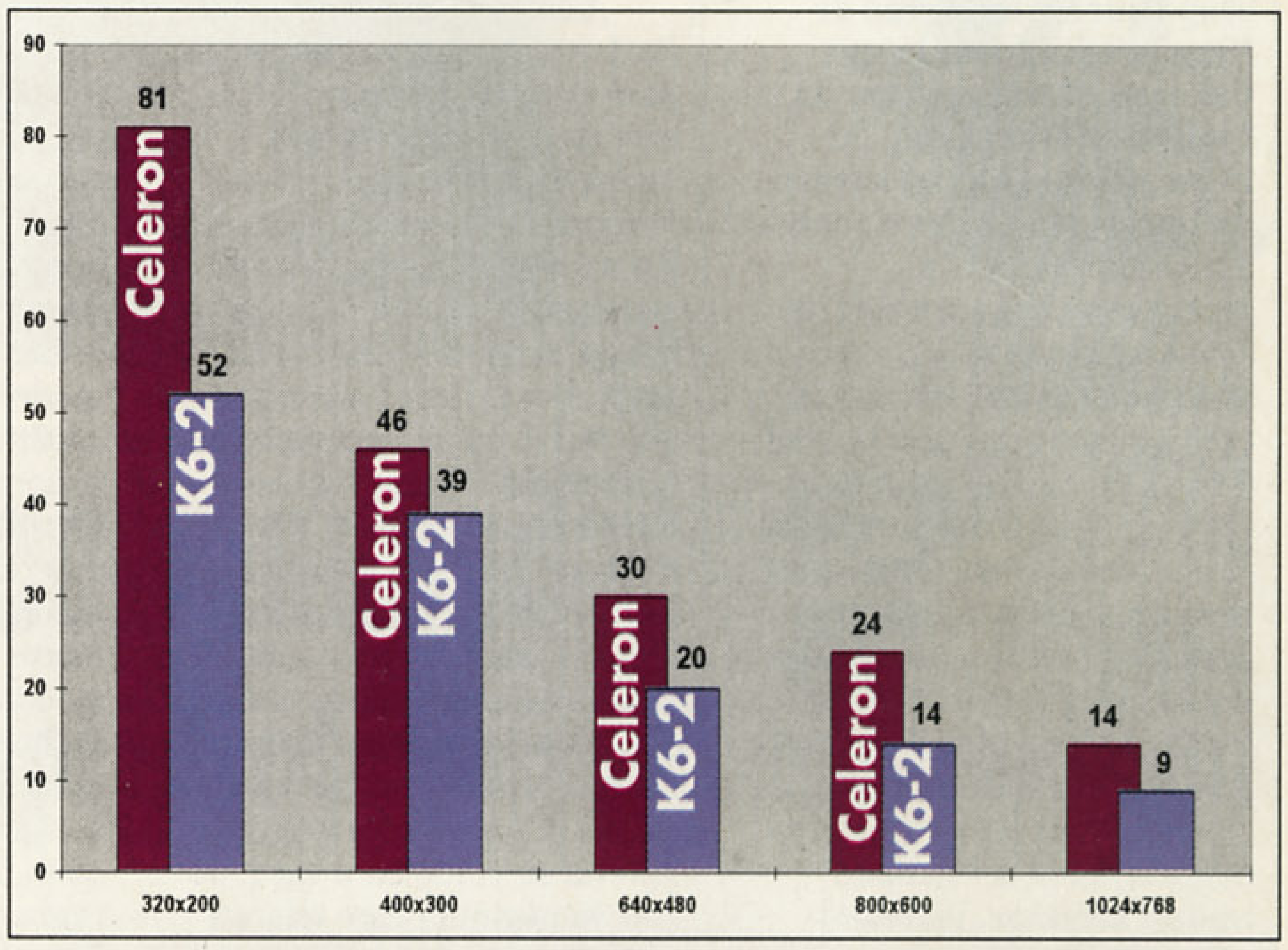
Cutia Pandorei

Unul din punctele cele mai controversate în legatură cu procesorul aflat în colțul roșu (Intel Celeron) este cache-ul L2 folosit de procesor. Spre deosebire de cache-ul L1 (mult mai mic) care nu lipsește nici unui procesor aflat în acest moment pe piață și care a suportat etape de dezvoltare constante de-a lungul timpului, cache-ul L2 este o componentă mult mai puțin importantă, ce poate suporta diverse mărimi (de la 0 la 2048 k) cu diferențe puțin spus semnificative în materie de costuri de producție/preț de piață și deci a segmentului de clientelă vizat.

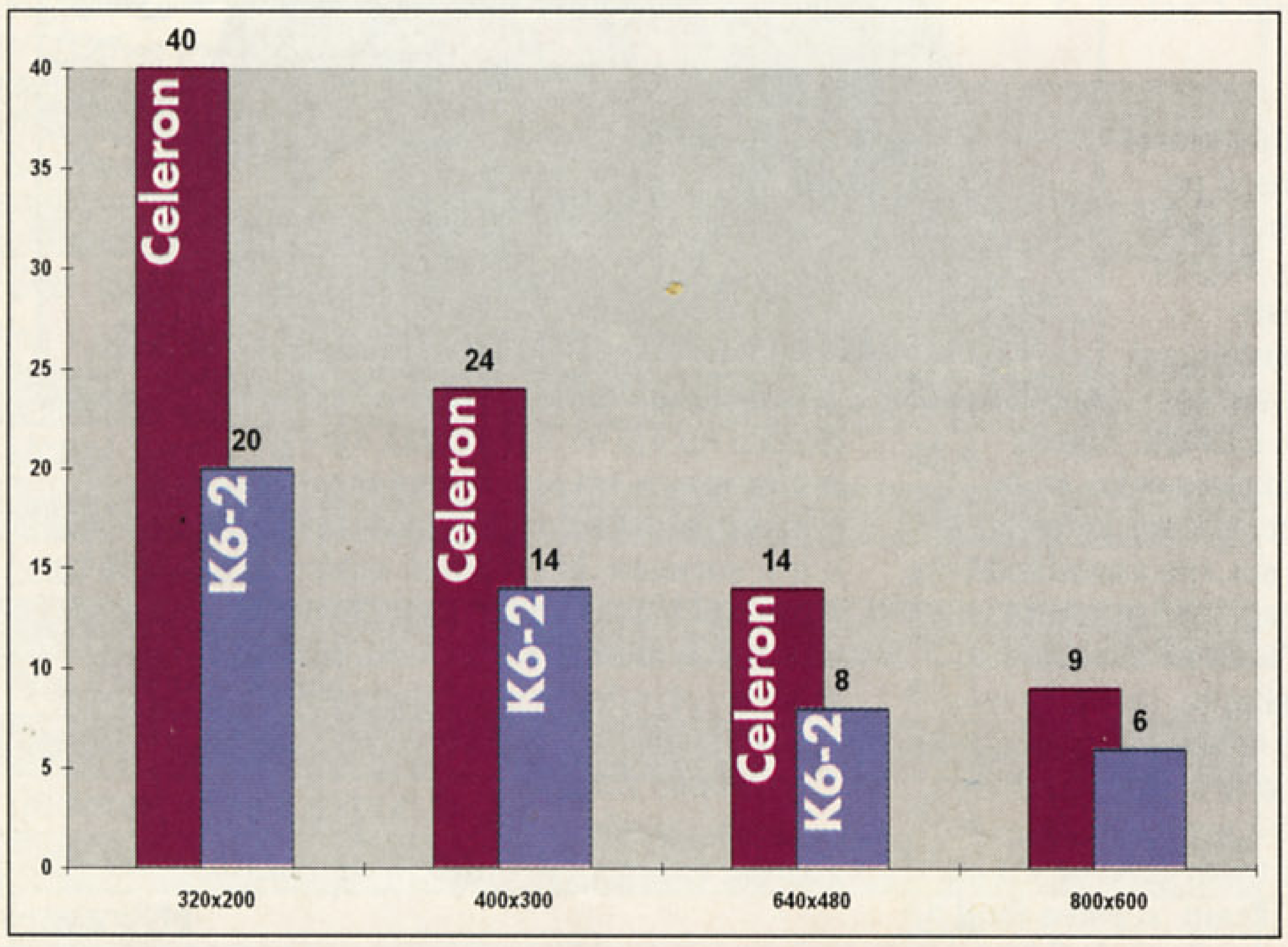
Puțintică istorie

Cine nu-și amintește de momentul în care a fost lansat la apă primul Pentium II? Mă uitam cu jind la ofertele firmelor autohtone care nu uitau să pună în finalul fiecărui fax, cu litere de o șchioapă, procesoarele Klamath cu prețuri de prea multe milioane. O prostie evidentă, dat fiind că Klamath (numele de cod al primului P2) era singurul existent pe piață la momentul respectiv.

Toată aberația asta cu nume de cod din producția și planul de producție Intel se datorează modelului folosit de această firmă. La modul foarte concret Intel a produs, produce sau are în plan o serie întreagă de "miezuri" de procesoare, diferite între ele, care poartă diverse nume de cod (Klamath, Deschutes, Mendocino, Katmai... Merced). Intel ia aceste "miezuri" și prin intermediul unei matematici combinatorice elementare le combină cu diverse mărimi de cache L2, half sau full-speed, și obține un plan de marketing absolut aberant.



Rezultatele din (Win)Quake. Ca de obicei mov înseamnă Celeron, iar albastru K6-2.



Rezultatele din Unreal. Cu această culoare movilie-excelіană este reprezentată performanța Celeron-ului în FPS. Cu albastru se ițește și K6-2...

La oile noastre

Celeron reprezintă un caz special de Pentium II. Propoziția dinainte prezintă o eroare importantă, dat fiind că nomenclatorul nu face legătura între seria P2 și seria Celeron. Acest tip de procesor a apărut ca dorință a Intel de a acoperi o piață low-end cu ajutorul unui procesor cu costuri minime de producție. Ca rezultat primele două tipuri de Celeron (266 și 300 MHz), cu miez Deschutes, nu au avut nici un strop de cache L2. Răspunsul pieței nefiind tocmai încurajator (chiar deloc, internetul a vuit, a râs batjocoritor și a arătat cu degetul) Intel a hotărât să dreagă busuiocul scoțând ceva ce avea să fie copilul minune al... anului să zicem. Procesoarele Celeron 300 A și Celeron 333 (miez Mendocino) care au urmat au dispus de 128 kB de on-die cache L2 full-speed. În traducere înseamnă că: odată cei 128 k se află pe aceeași plăcută de siliciu cu miezul efectiv al procesorului, iar a doua că cache-ul lucrează la viteza procesorlui. Și ce e cu asta?! Păi e de bine! Să presupunem că ai dat o roabă de bani pe un procesor P2 - Klamath - 300 MHz - 512kB cache L2 half-speed. Dai cu tifla la tot cartieru'! Vine un puști obraznic din vecini cu un CeleronA - Mendocino - 300 MHz - 128kB cache L2 full-speed la o fracțiune din prețul Klamath și-ți demonstrează că procesorul lui se poate comporta, în multe privințe, identic cu al tău. Acest lucru este datorat faptului că cache-ul de 128kB al Celeron-ului, cache ce lucrează la viteaza procesorului se comportă identic cu cei 512kB ai procesorului tău, care merg însă la jumătate din viteza acestuia. N-ai decât să-ți plângi în pumn! Singurul procesor Intel care ar mai dispune de cache la viteaza procesorului ar fi un prea-scump Pentium II Xeon.

Se pare deci că avem un Tyson redutabil în colțul roșu.

Dar AMD? MMX sau 3D Now!

Am auzit undeva o chestie de gen 'Celeron a apărut ca răspuns la K6-2". Așa o fi. Cert e că situația în curtea AMD (colțul albastru, cu șorț roz cu floricele) e mult mai simplă. Procesorul K6-2 a fost fără îndoială un succes, cel puțin din prisma faptului că acesta teoretic (și uneori practic) aproape a dublat performanțele predecesorlui K6. Despre K7 nu voi discuta datorită faptului că e irelevant pentru "versus-ul" nostru așa cum nu sunt nici Merced sau Katmai. Poate într-un număr viitor.

Care e chestia cu "3D Now!"? La modul cel mai practic 3D Now! este un fel de MMX cu mai multe speranțe. În pricipiu atât MMX cât și 3D Now! reprezintă un set de instrucțiuni menit să se ocupe de funcții specifice multimedia

PRETURI USA

INTEL	
- Celeron 300A	63$
- Celeron 333	72$
- Celeron 400	154$
AMD	
- K6 - 2 300	55$
- K6 - 2 350	95$
- K6 - 2 400	152$

Acestea erau preturile la cele două procesoare în momentul închiderii ediției. Acum eu nu zic că pe la noi găsiți pe undeva prețuri atât de mici. Mai mult decât atât, dacă te străduiești un pic, găsești firme la care plătești chiar și dublu...

respectiv 3D, bazat pe caracteristica principală a acestor operații: "aceeași instrucțiune este aplicată mai multor date ". Optimizarea vine din faptul că odată detectată o asemenea operație, aceasta se face simultan cu toate datele (SIMD). Diferența dintre cele două seturi este dată de faptul că "mămăliga" (cu patalama la mână) MMX folosește instrucțiuni ce nu pot lucra decât cu întregi, în timp ce 3D Now! lucrează în virgulă mobilă, așa cum se pare că va fi și noul MMX2 implementat odată cu Katmai. Acest lucru nu exclude însă posibilitatea ca și 3D Now! să aibă același sfârșit în dizgrație de care MMX-ul a dispus. Vom vedea.

Unde sunt testele alea dom'le?

Am avut la dispoziție două sisteme. AMD K6-2 3D Now! la 300MHz (66*4.5) și Intel Celeron 333 (da! este un CeleronA) overclock-at la 75*5 (375MHz). Datorită diferențelor, vizibele cu ochiul liber, de arhitectură externă a celor două procesoare testele nu au putut fi efectuate pe aceeași configurație. Cu toate acestea am avut două plăci de bază de primă mână, care credem noi că nu au influențat semnificativ rezultatele testelor: GigaByte (GA-5AX) pentru K6-2 și Abit (AB BH6) pentru Celeron. Ambele configurații au inclus 64M de SdRAM. Testele au fost efectuate cu aceleași versiuni de WinQuake, Quake 2 și Unreal, cu opțiuni "-nosound" pe unde este cazul, bla, bla, bla... În cazul WinQuake-ului am rulat pe rând Demo1, Demo2 și Demo3, rezultatul reprezentând media celeor trei valori raportate. Toate testele au fost executate exclusiv software.

Testele

Unreal a reprezentat un caz mai complicat datorită faptului că acesta nu include decât o opțiune imprecisă de calculare a FPS și doar la un moment dat și nu în cazul rulării unui demo. Am reușit însă să folosim un programel găsit pe Internet care a făcut calculele necesare și cu precizia cuvenită.

Testele în Quake au decurs fără probleme, iar rezultatele sunt poate cele mai precise în cadrul testului nostru, dat fiind că reprezintă o medie între trei demo-uri care s-au comportat diferit.

Pentru Quake 2 apar trei componente ale graficului datorită faptului că am introdus și versiunea optimizată pentru 3D Now! care a facut oarecum niște diferențe după cum se vede în grafic.

Concluzii

În general toate rezultatele au exprimat o performanță relativ dublă în cazul Celeron-ului față de K6-2 în 320x200, urmând ca raportul să scadă (cum era normal) odată cu creșterea rezoluției.

Personal consider că ambele sisteme s-au comportat sub așteptări cu engine-urile de Unreal și Quake 2. Mai ales K6-2, care nici nu a miscat în directia asteptată. Așteptam mai mult decât 40 fps în Unreal și 38 fps în Quake 2 pentru Celeron respectiv 20/20 pentru K6-2, într-o rezoluție chioară cum e 320x240. Daca luăm ca punct de evaluare 24fps ca frecvență minimă jucabilă, atunci nici nu se pune problema să joci Unreal sau Quake 2 pe K6-2.

Driverele de 3D Now! au facut o diferență destul de notabilă de 6 fps pentru K6-2 sub Quake 2 chestie care-mi dă speranțe (vezi Disclaimer).

Disclaimer

În primul rând trebuie notat că procul K6-2 a rulat la frecvență FSB de 66MHz față de 75Mhz ai Celeronului, fapt care nu mă îndoiesc că a influențat negativ rezultatele primului.

Faptul că Quake 2 a câștigat 6 fps cu driverele de 3D Now! mă bucură pentru că trebuie să va reamintesc că 3D Now! optimizează calculele 3D brute pe care le face procesorul (mai precis modul în care acesta lucrează componentele 3D ale programului), dar dacă testul este efectuat cu OpenGL diferențele dintre GL-ul cu și fară aceste drivere este mai mare pentru că 3D Now! mai îmbunătățește și pe acolo câte ceva. Nu mai vorbim de posibilitatea folosirii unei plăci de accelerare video gândită (și) pentru 3D Now! cum este Riva TNT care va ridica foarte mult capacitatea acestuia pe acest domeniu.

Pe total

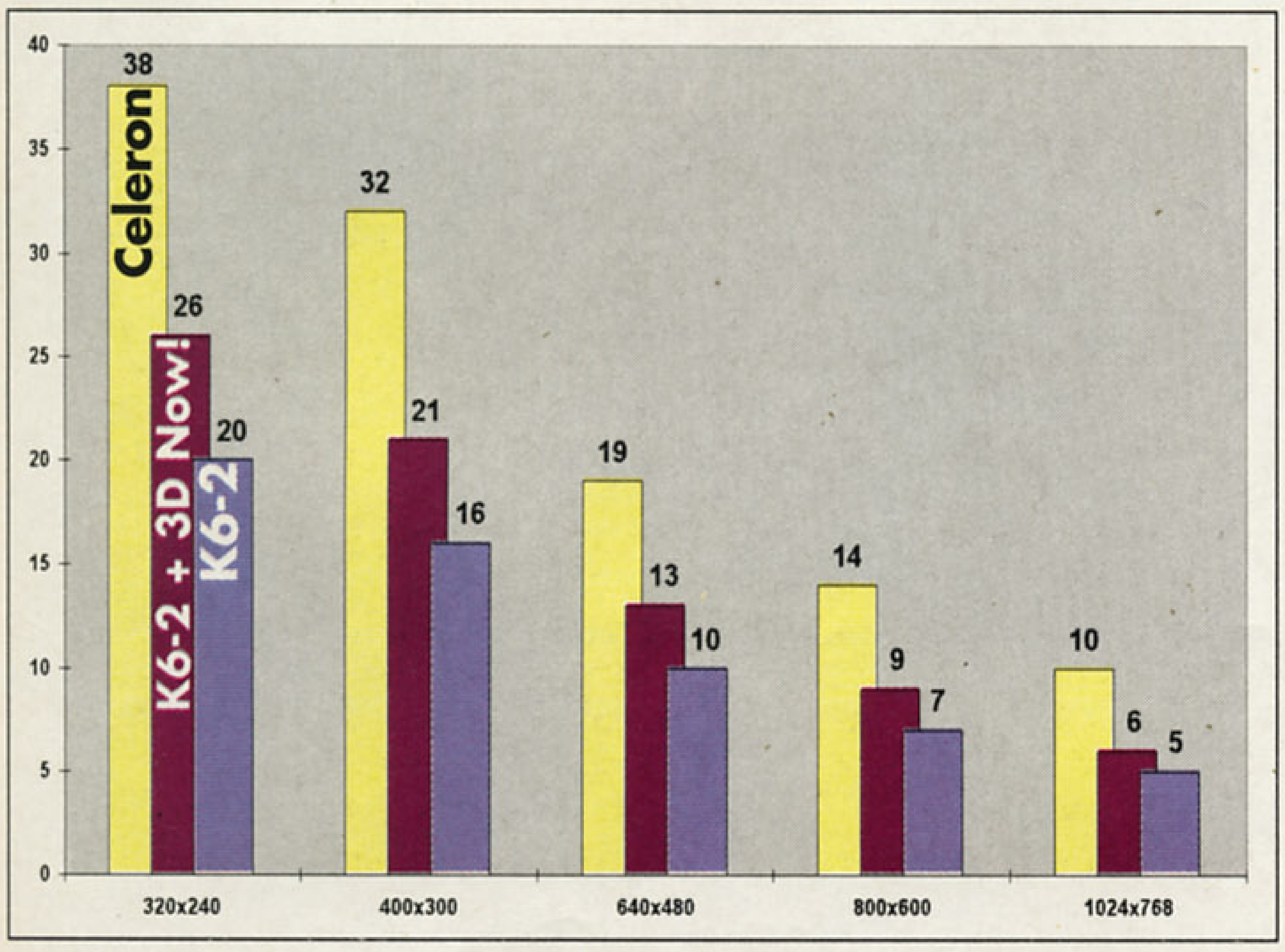
Nu sunt cine știe ce iubitor de Intel. Faptul că Intel Corp. îmi creează imaginea unui dinozaur gigant, inflexibil și care transpiră prin toți porii vise de mărire monopoliste, Microsoftiene, nu-l așează deloc în conul de lumină al preferaților. Este clar însă că K6-2 se prezintă mai slab decât Celeron oricum ar fi. Poate că diferențele rezultate cu ocazia acestui test nu sunt cele reale, dar nici prea departe nu sunt. Problema vine însă de unde nici cu gândul nu gândiți.

Tada!

Dacă ai hotărât din diverse motive să te axezi pe un procesor K6-2 în principiu nu ai cine știe ce probleme cu excepția faptului că Socket7 este deja "obsolete". Să presupunem că ai un Pentium MMX la x MHz, vrei să faci un upgrade la Celeron dar ai hotărât să mai scoți tot ce se poate din sistemul pe care deja îl ai. Acest lucru îl faci, să zicem, cumpărând o placă Banshee nu-contează-de-care, pe PCI (placa veche de bază nu are AGP și în plus nici Win98 nu ai chef să-ți instalezi) urmând ca mai apoi să schimbi placa de bază cu Slot1 și procesorul Celeron. Nu e bine! Noua placă de bază va avea sigur un slot de AGP și ar fi o mare greșală să nu profiți de diferența AGP/PCI pentru placa Banshee, pentru doar câțiva dolari în plus. Dacă folosești slotul AGP vei avea nevoie de Win98 sau un OSR 2 și așa mai departe.

În concluzie, indiferent de alegere un upgrade trebuie calculat din timp pentru a te asigura că nu-ți furi singur căciula. Și dacă vreți și niște prețuri de procesoare din USA căutați prin pagină ca să vă edificați. Am zis.

- Johnny



Rezultatele din Quake 2. De această dată Celeron-ul este reprezentat cu galben, K6-2 normal cu albastru, iar K6-2 folosind driverele specializate pentru 3D Now! este colorat în mov.

Voodoo 3

Voodoo3 este o soluție 2D/3D completă asemeni Banshee-ului, dar cu oarece adăugiri. Se pare că vor exista mai multe versiuni de V3, fiecare fiind destinată unui anumit segment de piață (se înțelege că performanțele variază corespunzător). Inițial au fost anunțate 2 versiuni care pînă la urmă s-au multiplicat și au ajuns 4 - performanțele estimate inițial fiind și ele modificate. Primele 2 versiuni anunțate au fost Voodoo3/ 2000 și 3000, urmînd apoi Voodoo3/3500 și 4000 (un 3500 cu suport pentru AGP 4X ce va fi introdus odată cu chipset-ul Intel "Camino" 440JX).

Tehnologia folosită este de 0.25microni ceea ce permite existența a 8.2 milioane de tranzistori, precum și frecvențe sporite față de vechile chip-uri. Voodoo3 folosește 2 unitați de texturare asemeni V2-ului ceea ce-i permite aplicarea a 2 texturi într-o singură trecere - un avantaj considerabil asupra Banshee-ului. Design-ul de referință include suport pentru ieșire TV capabilă de NTSC, PAL și chiar SECAM. O altă adăugire notabilă (cu toate că va fi disponibilă doar în versiuni speciale) este suportul pentru ecrane cu cristale lichide.

La capitolul "îmbunătățiri importante față de versiunile anterioare lăsate la o parte sau neimplementate" există niște scăpări notabile, dar băieții de la 3Dfx au explicați pentru toate. Cel mai important ar fi subiectul "16 biți vs. 24/32". Calitatea imaginii nu a fost niciodată punctul lor forte și se pare că nu va fi nici de data asta din moment ce au ales tot 16 biți. Afirmații precum "*trecerea la 32biți nu ar afecta substanțial calitatea imaginii dar ar avea un impact drastic asupra vitezei animației*" sau "*orice animație sub 60 cadre/sec nu este acceptabilă pentru noi*" arată încă o dată fixația lor pentru viteză, chiar in detrimentul calității imaginii.

Suportul pentru bump-mapping nu este nici de această data în hardware ci printr-o combinație software cam "ocolită" dar cu șanse mai mari de reușită date fiind performanțele superioare ale chip-ului. Alte limitări ar fi dimensiunea maximă a texturilor (256x256) și imposibilitatea de a instala 2 plăci în SLI (ceea ce dubla performanțele la V2). Memoria folosită este de 16M SGRAM (cu toate că merge și SDRAM), în plus avînd suport "narrow channel" pentru compresia texturilor. Cu toate că există în versiunea AGP (2000-ul este și PCI), V3 nu suportă "AGP texturing" ci folosește tehnologia lor proprietară, asta înseamnînd că texturile nu pot fi folosite direct din memoria calculatorului (ce se întîmplă cu cele care nu încap - chiar compresate - în cei 16M rămîne exercițiu pentru acasă).

Prețurile estimate pentru cele trei versiuni arată cam așa: V3/2000 - $129, V3/3000 - $180, V3/3500 - $250.

O altă mutare surprinzătoare a celor de la 3Dfx a fost cumpăratea firmei STB. Decizia acestora de a fi singurii producători de plăci video bazate pe V3 (din "state") nu numai că nemulțumește puzderia de firme care fabricau VoodooI/II, dar lovește destul de tare companii precum Diamond sau Creative Labs care au ridicat numele 3Dfx la înălțimea care se află azi. 3Dfx dorește cooperarea cu unii producători din Europa, precum și cu cei din Taiwan (care vor produce plăci de bază avînd V3 incorporat).

S-a constat că un V3/2000/3000 este superior unui Voodoo2, dar este depășit de o configurație V2/SLI. Singurul cîștig este la versiunea 3500 dar nu unul care să justifice renunțarea la 2 Voodoo2-uri SLI (poate decît eliberarea a 2 slot-uri PCI). Una peste alta: cine are V2 nu cîștigă decit în termeni de viteză (și nu foarte mult) iar cine are V2/SLI nu cîștigă. Singurii interesați ar fi cei care n-au Voodoo2 și vor viteză cu orice preț.

-Roger

GAME LOVER: ce credeţi voi

Toată lumea ne bagă pe gât fel şi fel de strategii: ba RTS, ba ture, ba MTG-uri de care nimănui nu-i pasa şi tot aşa. Tot felul de moduri de a vedea conflictul (gândiţi-vă la Warhammer: Shadow Of The Horned Rat) tot felul de engine-uri de AI, hărţi dintr-o bucată, ba chiar unităţi poligonale.

Dar desi au vazut cu toţii Dungeon Keeper-ul, nu se-ncumetă nici unul să facă un joc în care să ştii că poţi oricand sa devii un turn de apărare sau vreun tanc sau chiar un infanterist acolo. Intri în pielea lui Gigel, îl dai jos din tanc şi pe urmă îl laşi să-l conducă AI-ul. Să-l vezi alergând pe-acolo sau încercând să se urce înapoi în tanc (ştiu că există Battle Zone, dar nu poţi urmari de sus acţiunea). Şi uite-aşa vor fi practic incluse în jocul ăsta 1st person-ul, simulatorul de tanc, eventual cel de avion, de elicopter, de submarin şi mai ales RTS-ul.

Perspectiva să fie ca la Transport Tycoon, fie că ma credeţi sau nu, mi-ar plăcea să văd tancul ieşind pe poartă şi nu doar apărând lângă ea. Stiu că s-a mai facut în C&C, Red Alert, ba parca şi în Dune 2000. Oricum, în Starcraft nu se întamplă şi ar fi fost frumos. Şi să fie realist, nu "stai că-s la roşu, da mă repar singur", etc. Nu dom'le. A tras tancu' şi n-a nimerit? Să rămână acolo o gaură cât un camion. Tancurile să fie practic imune la gloanţele infanteriştilor ş.a.m.d. Adică să se respecte puterea adevarata a diverselor tipuri de muniţii. Şi apropos de muniţii, să se şi termine, oameni buni. Imaginaţi-vă ce frumos ar fi F22:ADF-ul cu muniţie infinita. Sau Comanche 3-ul. Tragi până şi într-un câine de pazăa cu Hellfire. Iar când e vreo misiune de infiltrat baza inamică şi de furat pixurile si creioanele lor - ca să vadă comandanţii tăi de unde le cumpăra - să te bage acolo, în pielea unui individ, ca-n Rainbow 6. Ce, dacă ai reuşit să-l aduci pe comandou acolo înseamnă că el va duce sigur misiunea la capăt? Să li se facă oamenilor foame, sete, dor de fete, somn şi tot aşa. Să existe transportoare cu muniţie şi haleală, care să facă drumuri periodice de la bază la trupe. Să existe zi şi noapte, dar noaptea să doarmă toată lumea. Da' tu să fii mai deştept şi să-i pui pe ai tăi să doarmă ziua şi să ataci noaptea. Să rămână pe campul de luptă cadavre, atât umane cât şi de tancuri, avioane, elicoptere, etc. Să plutească pe apă urmele unei fregate explodate. Să iei răniţii să-i faci bine. Să-ţi moara şi pe drum şi la doi paşi de sala de operaţii.

De-ajuns? Nu? Păi ce-am scris până aici să fie rasa umană, iar de partea cealalta să fie nişte alieni plini de biologie, ca Zergii din Starcraft. Şi tot aşa.

Cetitorul vinovat:
Lovin Alexandru aka Sub Zero



Concurs

Partea una

N-am zis că cei care-şi fac abonamente participă la o tragere la sorţi cu premii surpriză? Ei bine, cu ocazia inaugurării serviciului de abonamente, primul cititor care şi-a făcut abonament, numitul Mihail Fodor din Botoşani primeşte din oficiu premiul pe luna asta şi anume... pam-pam!!!

Warhammer 40000: Chaos Gate

Concursul va continua de luna viitoare în mod normal, sorţii cei cruzi vor stabili fericitul şi ghinioniştii

Capitolul secund

Uite şi concursul nostru clasic, ceva mai neobişnuit pentru că avem două premii. Premiul de la numărul trecut nu s-a acordat din motive de date limită şi de apariţie a revistei, total necorelate. Cei care au trimis totuşi talonul vor intra în concurs cu două şanse. Pentru a câştiga deci un Baldur's Gate şi una bucată Grim Fandango (de la numărul trecut) numiţi:

4 (patru) jocuri de la Bethesda Softworks

Vă rugăm respectuos să trimiteţi talonul de concurs până la data de 15 martie anul acesta.

Posta redacţiei. Game Over

Laurenţiu
Ştiu cum e să nu ai calculator acasă pentru că şi eu am trecut prin asta. Şi eu aveam o listă mare cu amici pe care-i asaltam pentru câteva minute de joacă. Ştim care sunt eternele probleme cu distribuţia, dar acum se poate rezolva relativ simplu: ABONAMENT. Acum că o să ieşim sigur lunar, nu va mai fi o problemă să faci abonament. Şi dacă ai abonament, cum o să iasă revista pe piaţă -de fapt chiar înainte, noi o să ţi-o trimitem. Desenul este tare, mai trimite şi dacă poţi şi mai bine o să le publicăm în revistă (dacă vrei, bineînţeles).

Vlad (cel cu fax-ul)
Game Over nu va lăuda niciodată un joc care nu merită de dragul unei sponsorizări sau a unei anumite relaţii cu o firmă. După părerea unanimă a redacţiei Sin-ul nu este mişto - cum zici tu fără să păcătuieşti în vreun fel. Nouă nu nea plăcut, deşi îl apreciem ca realizare şi... sub alte aspecte. Prey şi Messiah or să apară când or fi gata. Şi asta în nici un caz când au promis ei. Şi eu vreau Fallout 3. De răspuns la fax ţi-am răspuns, de ţinut revista în continuare, o ţinem aşa că, după cum ai promis, ne datorezi câte o bere.

Vyk
Warlords 2 nu am prea jucat, dar Run To The Hills am ascultat şi chiar foarte mult. Hârtia nu o să o schimbăm că ne place aşa cum este. Poate o să mărim numărul de pagini de la numărul viitor (avem nişte promisiuni). Nu ştiu unde ai auzit tu de înfiinţarea Clubului de Calculatoare Game Over da' eu n-am auzit.

Rabban
Într-adevăr articolele (unele din ele) sunt cam scurte dar în situaţia dată cam asta este ceea ce putem să facem. Poate pe viitor o să se mai dreagă busuiocul.

Mircea Pătraş-Ciceu
O să-l întreb pe Răzvan dacă mai are filmele alea cu Romero şi dacă le are... Da, se pot face filme şi cu Quake 2. Nu nu se pot pune nici un fel de mp3-uri sau mod-uri pe CD şi asta este chiar ultima oară când răspund la o întrebare legată de subiectul ăsta. Nu vreau să te descurajez, dar pe un calculator cu procesor Cyrix nimic nu poate merge bine chiar dacă are Voodoo 2. Poate să meargă mai bine, dar bine...

Lucian Dimitriu
Toate lucrurile pe care le-ai amintit sunt perfect adevărate şi de bun simţ, iar noi am fi ultimi care să negăm un lucru evident. Ceea ce este de remarcat este faptul că -fără să vreau să scuz pe cineva- noi aveam de ales între a ne face treaba aşa (puţine pagini, apariţii neregulate, etc) şi a nu o face deloc. Problema nu a ţinut de noi ci de management-ul defectuos al revistei. Acum însă lucrurile par a se îndrepta, spre bucuria noastră şi a fanilor noştrii. Vreau să ştii că noi apreciem foarte mult critica constructivă şi sper că ţi-ai dat seama că am glumit când ţi-am răspuns numărul trecut.

Mircea Romeo-Marius
O să-l pun în temă cu doleanţele tale pe Roger şi să sperăm că-l înduplecăm să-ţi facă pe plac. Şi îţi promit că nu o să virusăm CD-urile.

Adixor
Microsoft nu ştiu dacă merge din ce în ce mai prost, dar oricum fiecare merge cum ştie. Or apărea câteva jocuri sub Linux dar nu prea multe pentru că este mult mai greu decât sub Windows. Noi -cu excepţia lui Andrei- nu suntem încântaţi de Tomb Raider, dar dacă vrei să-i faci o surpriză lui Andrei poţi să le trimiţi.

Petrea Bogdan Alexandru
Vine şi demo-ul de la Half-Life. Almanahul, din păcate, nu este realizabil în viitorul apropiat, dar cine ştie de unde sare iepurele...

Sir Psycho
S-a marcat părerea ta mai mult decât bună despre Bioforge. Mulţumim pentru toast. O fi muzica din Dune 2000 pe gustul tău, dar muzica cât o fi ea de meseriaşădintr-un joc nu poate să suplinească lipsa celorlalte ingrediente care sunt necesare unui joc bun. Nu prea-mi dau eu seama ce ai tu cu Voodoo-ul, de fapt ştiu ce ai - strugurii la care nu poţi să ajungi sunt tare acrii- dar asta-i progresul, ce să-i faci?

Coman Tiberiu
Ca să devii redactor la Game Over? Nu ştiu. Să trimiţi aşa vreo treizeci-patruzeci de articole, din care cel puţin douăzeci-treizeci să ne lase paf, să ai maşină, de preferat Porsche, să poţi să aduci în fiecare zi când vii la redacţie câte o cola sau bere pentru fiecare dintre noi sau... nimic din toate astea. Serios vorbind, nu-ţi trebuie ceva special. Trebuie doar să încerci. Dacă te integrezi, bine, dacă nu... nu. Sper că hardware-ul din numărul ăsta o să te mulţumească.

Radu din Braşov
Eu înţeleg că toată lumea vrea premii, dar să dai premii pentru ce s-a scris pe tema aia... M-am chinuit precum Sisif să le citesc. Dac-ai ştii ce aberaţii au fost nici prin cap nu ţi-ar mai trece să zici ceva de premii. Acum drept să-ţi spun ne-ai cam prins cu mâţa-n sac: am vândut premiile pe care trebuia să le acordăm pentru faimoasa povestioară şi ne-am privatizat cu ajutorul capitalului imens de care am beneficiat în urma oneroasei afaceri. Trebuia să-ţi dai seama că o să scadă preţurile la acceleratoare (vezi toate celelalte accesorii de calculatoare şi de ce nu -chiar calculatoarele). Dacă era aşa de urgent puteai să ne suni la redacţie şi ai fi fost mai bine informat. După dezbateri furtunoase s-a ajuns la concluzia că oaia este neagră, iar decizia este fără drept de apel şi numai odată cu vârsta poate că va mai încărunţi un pic. Da' cu adresa noastră ce ai, că n-a făcut nici un rău nimănui.

Piratu'
Părerea mea este că oricum ai lua-o treaba cu abonamentul este rentabilă din cel puţin două puncte de vedere. Primul ar fi faptul că plăteşti 250.000 pe zece exemplare şi beneficiezi de o reducere, nu foarte mare dar reducere, iar dacă te gândeşti şi la faptul că inflaţia va face ca preţul revistei să mai crească... Al doilea avantaj ar fi că revista îţi vine acasă şi nu mai stai s-o cauţi cu lumânarea şi nici n-o primeşti cinci luni după ce "iese".

Cosmo
Comparaţia cu Academia Caţavencu nu poate decât să ne bucure, dar până acolo mai este. Jocurile despre care scriem ne sunt trimise în marea lor majoritate de către producători. Despre sponsor este mai greu de vorbit, pentru simplul fapt că nu prea avem aşa ceva

Lodoabă Vlad
Mulţumim pentru urări. Nu ştiu câtă lume a scăpat fără să aibe nevoie să formateze hard-ul din pricină Windows-ului, dar sunt 90% sigur că nu-i unul care să se poată lăuda că lui nu i-a cras-at niciodată Windows-ul nu cred că există.



La o rapidă revedere tuturor.

- Max

PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI • SONY



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice
telefoane GSM
consolе SONY PLAYSTATION

In cadrul Magazinului "Muzica" • Telefon: 313.96.69